

PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
PlayStation
Revista Oficial - España
120 ★ ENERO 2011 • 3,50 € / CANARIAS 3,65
3'50€
Los 30 de 2011 JUEGAZOS
KILLZONE 3
RAGE
L.A. NOIRE
DEAD SPACE 2
MORTAL KOMBAT
CRYSIS 2
HOMEFRONT
FINAL FANTASY XIV
DEUS EX HUMAN REVOLUTION
F.E.A.R.3
INFAMOUS 2...
DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES TÍTULOS
EXCLUSIVA
BATMAN
PS3 ARKHAM CITY
Un HÉROE OSCURO para una CIUDAD EN GUERRA
GUÍA PRÁCTICA GRAN TURISMO 5
Guía práctica PlayStation PS3
GRAN TURISMO 5
8 420565 092005 00120
Y además... Gran Turismo 5 ★ Splatterhouse ★ The Sly Trilogy ★ Invizimals: La Otra Dimensión
Majin And The Forsaken Kingdom ★ Two Worlds II ★ Prince Of Persia Trilogy ★ Nail'd ★ SingStar Dance...

Harry Potter

Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE PARTE 1

EL VIDEOJUEGO

ENFRÉNTATE A TU DESTINO. LUCHA POR TU VIDA

LA VARITA ES TU ARMA. UTILIZA TU MAGIA MÁS PODEROSA PARA COMBATIR CONTRA VOLDEMORT Y SUS FUERZAS OSCURAS EN EL MAYOR JUEGO DE ACCIÓN DE LA SAGA HARRY POTTER™. ¡ES LA GUERRA DE HECHIZOS!





Wii NINTENDO DS PS3 PlayStation.3



XBOX 360












GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, KATRINA VELASCO, DAVID HERNÁNDEZ, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. José Recuerda Rubio, Manzana 5, 6, 4º C. 41018 Sevilla. Tel.: 95 492 55 27
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 06. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana MISHNADATH/+31 348.444.636- *infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 2077300.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35 45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212 330.0734- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237.021.743 **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.999.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Telf. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«El juego más adictivo de la historia me espera en casa todas las tardes.»
Mi juego favorito
The Sly Trilogy

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Me he construido un PlayStation Phone con pinzas de la ropa.»
Mi juego favorito
Two Worlds II

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Me gusta llegar tarde a la ópera y bailar pegado en las fiestas SingStar»
Mis juegos favoritos
Splatterhouse y Pac-Man CE DX



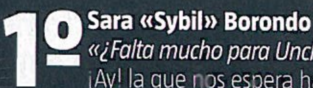
¡Feliz Navidad!

Con el poderoso ruido de fondo de los motores del prodigio tecnológico de Polyphony Digital se ha puesto el broche de oro a un intenso año protagonizado por grandes lanzamientos y sonoros aniversarios de franquicias y consolas legendarias. Es hora de disfrutar más que nunca del momento, en colores blanco y rojo, como los de la Navidad, o como los de nuestra portada, auténtica declaración gráfica de intenciones de uno de los bombazos más esperados de 2011, Batman Arkham City. Porque así es el mundo que nos mueve; apenas recuperados del rabioso presente, nos vemos obligados a girar la artificial esquina temporal que marca cada comienzo y fin de año para presenciar boquiabiertos un ejército de propuestas aún más determinante e imparable que el anterior. Treinta razones para demostrar que esto está más vivo que nunca y que los engranajes de la industria no conocen el descanso, y todo con un único motivo: que nosotros tampoco descubramos el significado de la palabra aburrimiento. Así que no nos queda más que desearos, desde la redacción, una feliz Navidad y un año nuevo pleno de cosas buenas.

Marcos «The Elf» García



EL COLABORADOR DEL MES



1º Sara «Sybil» Borondo
«¿Falta mucho para Uncharted 3?, ¿Y ahora?, ¿y ahora?, ¿y ahora?»
¡Ay! la que nos espera hasta que el bueno de Nathan regrese a PS3.

2º José Manuel «Lloyd» Tornero
«He aprendido lo básico para enrolarme en el Circo del Sol.»
Todos sabemos que lo haces para tener amigos de verdad.

3º Pedro «John Tones» Berruezo
«Después de Splatterhouse, mi perfil es Destripaterrones.»
Cómo te gusta sacar las longanizas a los enemigos...

4º Javier «De Lúcar» Bautista
«Feliz Navidad y un 10% menos de Año Nuevo.»
¡Hay que ser más positivos, el año que viene será genial!

5º El Conde Nepomuceno
«He muerto y he renacido. Soy un Son Goku moderno.»
Con esa cara de almagra pareces un Goku de Atapuerca.

★ 120 Enero 2011

Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

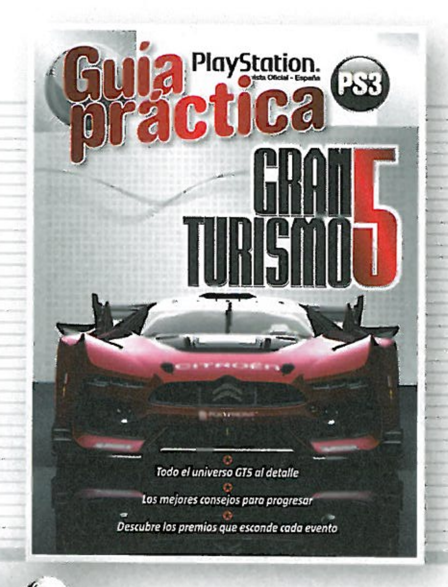
Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

Los 30 juegazos de 2011

19 Te desvelamos lo mejor de cada uno de ellos en un reportaje para que tomes nota de lo que te espera.







95
GUÍA PRÁCTICA
GRAN TURISMO 5
El universo GT5 al detalle. Te damos los mejores consejos para progresar.

117
ZONA VIP MARBELYS
La profesora de Fama Revolution nos da una master class de SingStar Dance.



20
BATMAN ARKHAM CITY
El caballero oscuro se enfrenta a sus más legendarios enemigos.

60
GRAN TURISMO 5
El juego de conducción más perfecto y deseado del genio Kazunori Yamauchi a examen.





54
3D UNA NUEVA DIMENSIÓN
Descubre los mejores televisores del mercado con tecnología 3D.





Todo lo que necesitas para estar a la última

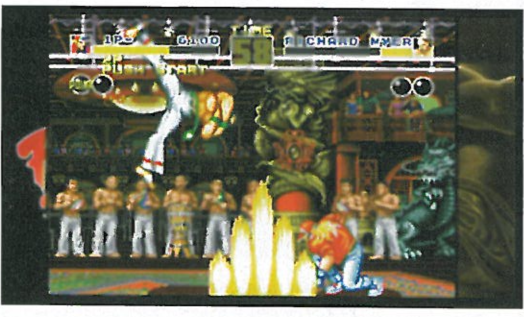
Espectacular el trabajo que está haciendo Naughty Dog en la serie. De nuevo los límites gráficos parece que se llevarán un poco más lejos.

PS3 El Regreso de Nathan

El desierto volverá a desafiar las capacidades de Drake y de PlayStation 3



La tercera entrega de *Uncharted* ha sido desvelada contra todo pronóstico. Con el título de ***Uncharted 3: Drake's Deception***, la atmósfera se trasladará en esta ocasión a entornos desérticos en un nuevo reto para **Naughty Dog**. La trama girará en torno a la relación entre Nathan y su mentor Victor «Sully» con giros argumentales inesperados y una trama llena de engaños. Ambos se embarcarán en una aventura sin vuelta atrás en busca de una ciudad perdida en la península arábiga en el desierto de Khali. Se prometen multitud de referencias hacia la película *Lawrence de Arabia*, aunque también se nos permitirá visitar otras partes del mundo que aún no han desvelado. Este nuevo entorno árido volverá a desafiar la capacidad técnica de **PlayStation 3**, con gran atención hacia los efectos de partículas, al motor físico del juego y a las capturas de movimiento de los personajes. El multijugador cooperativo y competitivo estará de vuelta creando ***«una experiencia multijugador única»***, en palabras de la compañía. Además, tendrá soporte para las 3D estereoscópicas con resolución en alta definición. Se espera que el videojuego esté disponible a finales de 2011. Más información muy pronto.











Aquellos tiempos de la juventud en las recreativas podrán trasladarse tanto a nuestro salón de casa con PS3 como a cualquier lugar que deseemos con PSP.

Los clásicos Neo Geo, en PS3 y PSP



SNK Playmore ha confirmado todos los rumores: los clásicos de la emblemática Neo Geo aparecerán en *PlayStation Network*. ***Neo Geo Station*** es la plataforma en la que se publicarán algunos de los títulos más exitosos de la Neo Geo adaptados a **PlayStation 3** y **PSP**. Los títulos confirmados hasta este momento son ***Fatal Fury***, ***Alpha Mission II***, ***Metal Slug***, ***The Kings Of Fighters'94***, ***Magician Lord***, ***Samurai Shodown***, ***Super Sidekicks***, ***Art Of Fighting***, ***League Bowling*** y ***Baseball Stars Professional***. Respecto a los títulos originales se ha añadido configuración de botones, un modo repetición, la posibilidad de guardar en cualquier momento, ajustes de sonido, reproductor musical y hasta elección del tamaño de la imagen. Además lo más llamativo será la presencia del juego On-line y lista de amigos en **PlayStation 3**, mientras que en **PSP** se ofertará multijugador *ad hoc*. Los títulos adquiridos para **PlayStation 3** (8,99 €) y **PSP** (6,99 €) no serán compatibles. Desde el 21 de diciembre estará disponible la plataforma ***Neo Geo Station*** en las *PSN* norteamericanas, mientras que *Sony* ha asegurado que a finales de diciembre estará disponible también en Europa.

LÍDERES, UN AÑO MÁS

Las revistas de Grupo Zeta mantienen su crecimiento continuo y alcanzan una audiencia de 3.726.000 lectores, según los datos del Estudio General de Medios (EGM) correspondientes al año móvil 3ª 2010. Entre otras, destaca el crecimiento de Cuore, que alcanza casi un millón de lectores y aumenta su audiencia un 14,6% frente al mismo periodo del año anterior.

PlayStation Revista Oficial España se mantiene como líder de las revistas de videojuegos y es la que más crece en audiencia de su sector –un 0,9%- con un total de 461.000 lectores.
Por su parte, el mensual Woman ha crecido un 6,9% con respecto al año anterior y llega a las 356.000 lectoras. Con relación a los semanarios, Interviú mantiene su ascenso y consigue 869.000 lectores. Por su parte, Tiempo registra 174.000 y el semanario de motor AUTO SPORT cuenta con 118.000 lectores. Entre las cabeceras mensuales, la revista Viajar alcanza los 290.000 lectores. Destaca también el incremento del 4,2% de Windows Revista Oficial, con 373.000 lectores. Asimismo, la audiencia de la revista masculina Man es de 89.000 lectores y Primera Línea registra 69.000.



Los orígenes de Lara Croft

Crystal Dynamics se prepara para «resetear» una de las franquicias más famosas de la industria. Con este nuevo *Tomb Raider* se reescribirá a la propia Lara Croft reinterpretando sus orígenes. La compañía pretende un renacimiento de la serie que nos hará olvidar todo lo que sabemos sobre *Tomb Raider*. El juego se enfocará al origen de su historia construyendo al personaje bajo un nuevo concepto de heroína. El título será protagonizado por una joven Lara de 21 años que yace perdida en una isla paradisíaca debiendo despertar sus dotes de supervivencia mientras va ganando habilidades que le permitirán descubrir nuevas zonas. Lara deberá beber y comer para sobrevivir en una lucha continua contra la naturaleza. También tendrá enemigos de carne y hueso en una isla que guarda muchos secretos. Lara podrá sufrir todo tipo de muertes violentas a manos de trampas artificiales y naturales. El renacimiento de *Tomb Raider* llegará a lo largo de 2011.

News







Hordas de enemigos robóticos nos estarán esperando para darnos un buen repaso. De nosotros depende el futuro de la Humanidad.



Binary Domain, ciencia ficción robótica

Lo nuevo del creador de *Yakuza* es toda una realidad. ***Binary Domain*** es el ambicioso proyecto de Toshihiro Nagoshi, el responsable creativo de la serie *Yakuza*, que nos llevará al Tokio del 2080 para lidiar con una invasión sin precedentes de un ejército de robots que se ha revelado ante el hombre. Su creador le ha definido como un *shooter* de ciencia ficción dramático, con una fuerte carga emotiva proyectando el drama humano sobre un conflicto de grandes proporciones. Nosotros estaremos al control de un escuadrón de pacificación internacional que intentará sobrevivir en las castigadas zonas de la capital japonesa. La compañía ha asegurado que el videojuego estará enfocado al mercado global, a pesar del cierto aroma japonés que desprende el título. Se espera que cuente con unas líneas narrativas más profundas de lo habitual en el género. De momento, sin fecha aproximada de salida.









Gameloft apuesta por PSN y Move

Gameloft va a ofrecer en los próximos meses tres interesantes propuestas vía *PSN* que tendrán un marcado componente multijugador y que se beneficiarán de *Move* de forma opcional. Uno de estos títulos será ***Modern Combat: Domination***, un *FPS* a la vieja escuela que permite la participación de hasta 16 jugadores en seis modos de juego. Por otra parte, ***Dungeon Hunter: Alliance*** es un *RPG* de acción cooperativo para 4 usuarios en un mundo de fantasía con subidas de nivel incluidas. Por último, ***Blokus*** será una adaptación del juego de tablero para hasta 8 jugadores.



¿A QUIÉN VAS A LLAMAR?

Los clásicos Cazafantasmas regresan en ***Ghostbusters: Sanctum Of Slime***, una aventura de acción cooperativa para hasta cuatro jugadores que traerá de regreso la seña de identidad de la serie. Será necesario aliarse con otros usuarios en Internet o en la misma consola, para superar situaciones y derrotar todo tipo de enemigos. **Atari** traerá esta interesante aventura en la próxima primavera para *PSN*.



STACKING, ENTRE PUZZLES Y MATRIOSKAS

Double Fine ofrecerá la próxima primavera en *PSN* uno de sus títulos más originales. ***Stacking*** estará ambientado en los años 30 en un mundo poblado por matrioskas. Nosotros seremos la más diminuta de ellas, Charlie Blackmore, que tendrá la habilidad de saltar dentro de otros personajes para ganar sus habilidades y resolver infinidad de *puzzles*.



DEMO DE DEAD SPACE 2

Visceral Games nos ha dado una excelente noticia al anunciar que su terrorífico ***Dead Space 2*** tendrá demo el próximo 22 de diciembre en *PSN*. Se nos permitirá controlar a Isaac en nuevos escenarios, pudiendo usar armas inéditas y hasta habilidades mejoradas como la telequinesis. ***Dead Space 2*** está fechado en salida para el próximo 27 de enero.


nail'd
SOLO EL LATIDO
DE TU CORAZÓN
IRÁ MÁS RÁPIDO
Música de Slipknot,
Queens of the Stone Age
y muchos más artistas.
12
www.pegi.info
DEEP SILVER
TECHLAND
PC
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
© Copyright Techland 2010, Published 2010 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
"PlayStation", "PS3", „PS3" and „ „ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Subject to change.

PlayStation Store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, videos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables de PS3



DEAD NATION
SONY C.E. 12,99 €.
Sigue la moda de los zombis con este divertido shooter de vista aérea para dos jugadores en cooperativo.



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO HD
UBISOFT, 14,99 €.
El príncipe más saltarín regresa con sus aventuras aparecidas en PS2 ahora en alta resolución y formato descargbale.



DEAD STORM PIRATES
NAMCO BANDAI, 19,99 €.
Empuña tu pistola, DualShock 3 o Move y acaba con todos.



PAC-MAN CE DX
NAMCO BANDAI, 9,99 €.
Vuelve el comecocos en esta versión que reinventa la fórmula de juego.



CRAZY TAXI
SEGA, 9,99 €.
Otro clásico que regresa en forma de descarga digital. Recorre las calles de la ciudad a toda prisa mientras llevas a tus clientes de un lugar a otro.

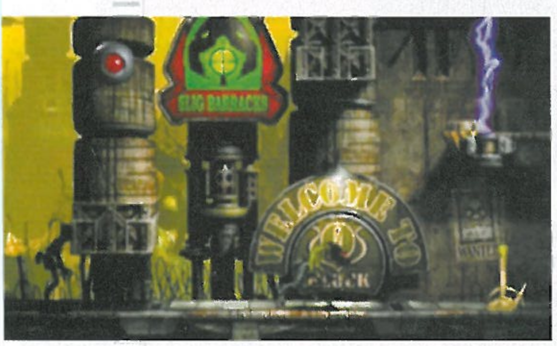


SACKBOY'S PRE-HISTORIC MOVES
SONY C.E., 5,99 €.
El simpático protagonista de la saga LittleBigPlanet es la estrella absoluta de esta nueva producción que aterriza ahora en la Store.

Más Descargables

1. **BEAT SKETCHER** 9,99 €.
2. **ASSASSIN'S CREED** 29,99 €.
3. **TNT RACERS** 9,99 €.
4. **BLUE TOAD MURDER FILES: PACK NAVIDEÑO** 21,99 €.
5. **DEATH TRACK: RESURRECTION + ANARCHY RUSH** 14,99 €.
6. **RED FACTION: GUERRILLA** 19,99 €.
7. **CRESCENT PALE MIST** 4,99 €.
8. **SÖLDNER X FINAL PROTOTYPE BUNDLE** 14,99 €.
9. **FUNKY LAB RAT** 6,99 €.
10. **ALIEN BREED 2 ASSAULT** 8,99 €.
11. **KUNG FU LIVE!** 14,99 €.
12. **RAINBOW SIX VEGAS 2** 29,99 €.
13. **NEO GEO HEROES ULTIMATE SHOOTING** 19,99 €.

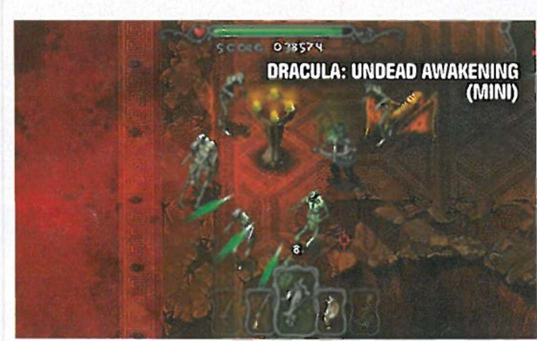
PlayStation Plus



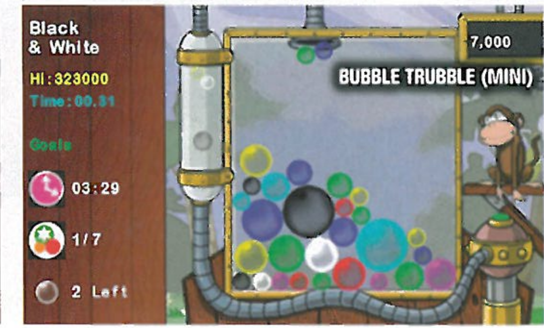
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
(CLÁSICO DE PS ONE)



CUBOID



DRACULA: UNDEAD AWAKENING (MINI)



BUBBLE TRUBBLE (MINI)

Pruebas de juegos completos

1. **ASSASSIN'S CREED**

Ofertas especiales

1. **THE PUNISHER: NO MERCY** 50%
2. **GREED CORP** 50%
3. **CHAT EN DIRECTO DE PLAY TV** 25%
4. **AGE OF HAMMER WARS** 50%
5. **IMPOSSIBLE MISSION Y SUPER FRUITFALL** 2x1

Temas dinámicos y avatares especiales

1. **TEMA DE MUÑECO DE NIEVE**
2. **TEMA DE LÁMPARA DE LAVA**
3. **5 AVATARES HUSTLE KINGS**
4. **2 AVATARES DEAD NATION**

Contenido adicional para tus juegos de PS3


LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT - PACK DE RETOS 2,99 €.


MODNATION RACERS – HOLIDAY PARTS PACK 4,99 €.


FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE – OUTLAW AND KING SURVIVAL MISSION PACK 3,59 €.


DJ HERO 2 - TIËSTO MIX PACK 6,99 €.


FRONT MISSION EVOLVED - MAP PACK 3,99 €.

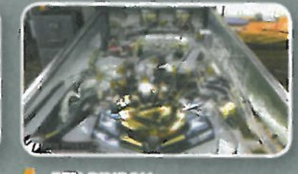

VANQUISH – TRI-WEAPON PACK 1,99 €.

Demos de PS3


1. C.S.I.: FATAL CONSPIRACY


2. PREMIER LEAGUE


3. SAW 2: FLESH & BLOOD


4. ZEN PINBALL

BLAZBLUE C.S. – PACK PERSONAJES 5,99 €.




MEDAL OF HONOR – MP PACK 9,99 €.

Más Complementos

1. NAUGHTY BEAR – EPISODE 10: THE VAMPIRICORN (6,99 €)
2. TRINITY UNIVERSE – TECHNICIAN'S PACK (1,99 €)
3. SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO – KNIVES CHAU ADD-ON PACK (1,99 €)
4. TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2 – ALL-IN-ONE PACK (9,99 €)
5. MOTO GP 09/10 - FREE 2010 MOTO2 AND 125 UPDATE (GRATIS)
6. HUSTLE KINGS – TRICKSHOT PACK (1,99 €)
7. JOE DANGER:
   - CHICKEN- JOE (0,99 €)
   - SIR BONEHEAD (0,99 €)
   - GERONIM-JOE (0,99 €)
   - CHUCKLES THE CHIMP (0,99 €)
8. ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST PIGSY'S PERFECT 10 (9,99 €)
9. MAFIA II - JOE'S ADVENTURES (7,99 €)
10. ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD COPERNICUS CONSPIRACY (GRATIS)
11. COMET CRASH – BIONIC SWARM (3,99 €)
12. EYEPET - MUSIC STYLING PACK (2,99 €)
13. LITTLEBIGPLANET – BIRTHDAY CAKE (GRATIS)
14. MARVEL SUPER HERO SQUAD: THE INFINITY GAUNTLET – CAPTAIN AMERICA COLLECTION (2,49 €)
15. PAIN – H8 SQUADER PACK (0,99 €)
16. SPACE INVADERS: INFINITY GENE - BONUS STAGE PACK 3 (2,99 €)
17. SUPER STREET FIGHTER IV – ULTRA FEMME FATALE PACK (3,99 €)
18. MONOPOLY STREET:
    - WORLD CHAMPIOSIP BOARD (2,49 €)
    - CANNON TOKEN (0,99 €)
    - HORSE & RIDER TOKEN (0,99 €)
    - ROCKING HORSE TOKEN (0,99 €)
19. MY AQUARIUM - JELLYFISH PACK (0,99 €)
20. SUPER STREET FIGHTER IV – SUPER CHALLENGERS PACK II (3,99 €)

Juegos descargables de PSP



SPLIT SECOND VELOCITY
Disney, 29,99 €.




TRON EVOLUTION
Disney, 29,99 €.

JUNGLE PARTY
sony C.E., 26,99 €.



MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE
UbiSoft, 29,99 €.



FOOTBALL MANAGER 2011
Sega, 44,99 €.

Más Descargables

1. WORMS: BATTLE ISLANDS 12,99 €.
2. CLADUN: THIS IS AN RPG 19,99 €.
3. DISGEA INFINITE 19,99 €.
4. PEGGLE 7,99 €.
5. WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011 39,99 €.
6. NBA 2K11 29,99 €.



MEGAMIND: THE BLUE DEFENDER
THQ, 39,99 €.

Clásicos PSOne



1. 40 WINKS 3,99 €.



2. GRANDIA 7,99 €.

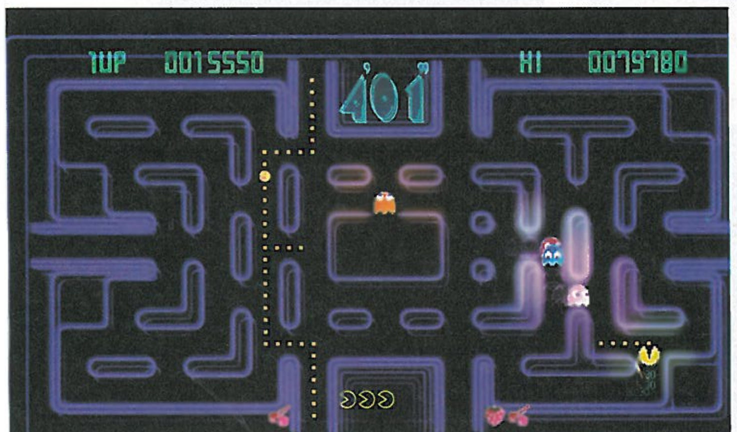


3. STREAK: HOVERBOARD RACING 3,99 €.

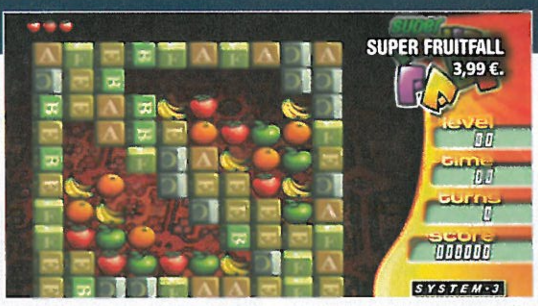


4. CRITICAL DEPTH 4,99 €.
5. GUNSHIP 4,99 €.
6. SPORT SUPERBIKE 2 3,99 €.
7. ALL STAR BOXING 4,99 €.
8. ATV RACERS 2 2,99 €.

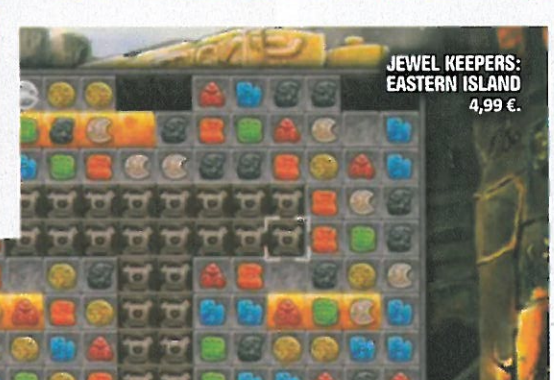
Minis



PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION
3,99 €.



SUPER FRUITFALL
3,99 €.



JEWEL KEEPERS: EASTERN ISLAND
4,99 €.

Más Minis

1. 3,2,1... SUPERCRASH! 2,99 €
2. FORT COMMANDER II: COUNTERATTACK 3,99 €
3. WHO'S THAT FLYING 4,99 €
4. CARD SHARK 3,59 €
5. IMPOSSIBLE MISSION 3,99 €
6. EDGE 4,99 €
7. ARCADE ESSENTIALS 5,19 €

singstar® + Guitar





GRANDES NOVEDADES

- Hasta cuatro jugadores podrán disfrutar a la vez de SingStar Guitar: dos jugando como cantantes y los otros dos como guitarras.
- Cada jugador obtendrá su propia puntuación, pero si alguno falla afectará al conjunto. De tal modo que si dejas de tocar o lo haces mal, el sonido de la canción variará.
- Podrás utilizar cualquier guitarra que sea compatible con PS3.
- Podrás grabar tus actuaciones con la PS Eye y subirlas a My SingStar On-line.



Ya sea como vocalista o/y guitarra, las 30 canciones -nacionales e internacionales- que se incluyen sacarán el rockero que llevas dentro.



Desde la tienda On-line SingStore podrás descargarte nuevos temas que contemplan la función de guitarra.



Los falsetes y algunos riffs, como los de la canción Diez años de Sober, son muy peliagudos. Solo aptos para los más avanzados...



Dos maneras... de hacerte con SingStar Guitar: el juego por 29,99 € o el juego más dos micros inalámbricos por 69,99 €.

MÁS ROCK Y DIVERSIÓN QUE NUNCA

ELIGE SER GUITARRA O CANTANTE Y CONVIÉRTETE EN UNA AUTÉNTICA ESTRELLA DEL ROCK VERSIONANDO A LOS GRANDES ASTROS DE LA MÚSICA

Si naciste para estar en un conjunto, este es tu juego. Afina la garganta y disponte a pasártelo en grande cantando las 30 canciones más *rockeras* del panorama musical español e internacional. ¡Y calienta los dedos para tocar los solos de guitarra más espectaculares! Y es que hasta cuatro jugadores podrán participar a la vez en esta nueva edición: dos con micro en mano y otros dos con la guitarra (cualquiera que sea compatible con **PS3**). Los que opten por ser cantantes, la mecánica de juego es la de siempre: conseguir la entonación que se indica en pantalla para obtener la mejor puntuación posible en solitario, a dúo o en batalla. Pero si prefieres ser guitarrista y no estás familiarizado con otros juegos de estas características, pásate por el tutorial y aprende las normas básicas para disfrutar de esta nueva forma de jugar con *SingStar*. Así estarás preparado para afrontar el modo más avanzado donde deberás utilizar el trémolo de la guitarra para moderar el sonido y crear efectos en las notas más larga. Pero no todo acaba ahí. Cantantes y guitarras obtendrán sus propios puntos, pero los errores afectarán al conjunto; es decir, si un guitarra deja de tocar o falla, el sonido de la canción cambiará. Sin duda, los temas que se incluyen -como *Diez años* de *Sober*- te harán sacar tu faceta más *rockera*.

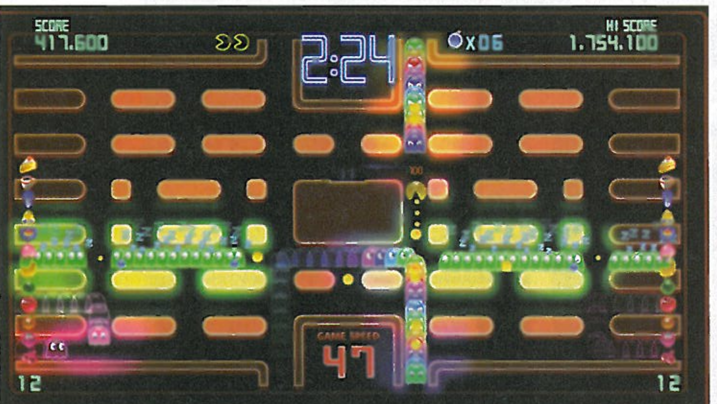
Más información en www.singstar.com

REPERTORIO

Ariel Rot	Dos de corazones
Barricada	En blanco y negro
Despistaos	Cada dos minutos
Duncan Dhu	En algún lugar
El Canto Del Loco	La suerte de mi vida
Estopa	Malabares
Blur	Song 2
Héroes Del Silencio	Avalancha
Hombres G	Suéltate el pelo
Joaquín Sabina	La del pirata cojo
La Fuga	No solo respirar
Los Rodríguez	Milonga del marinero y el capitán
Los Secretos	Déjame
Pereza	Niña de papá
Nacha Pop	Chica de ayer
Platero y tu	Alucinante
Sidonie	El incendio
Sober	Diez años
Kaiser Chiefs	I Predict A Riot
Fito y Fitipaldis	Antes de que cuente diez
Christina	Voy en un coche
Marea	Petenera
Los Piratas	Mi matadero clandestino
Muse	Supermassive Black Hole
Dover	DJ
Queen & David Bowie	Under Pressure
The Clash	Rock The Casbash
The Cult	She Sells Sancturay
U2	Beautiful Day
VampireWeekends	A-punk



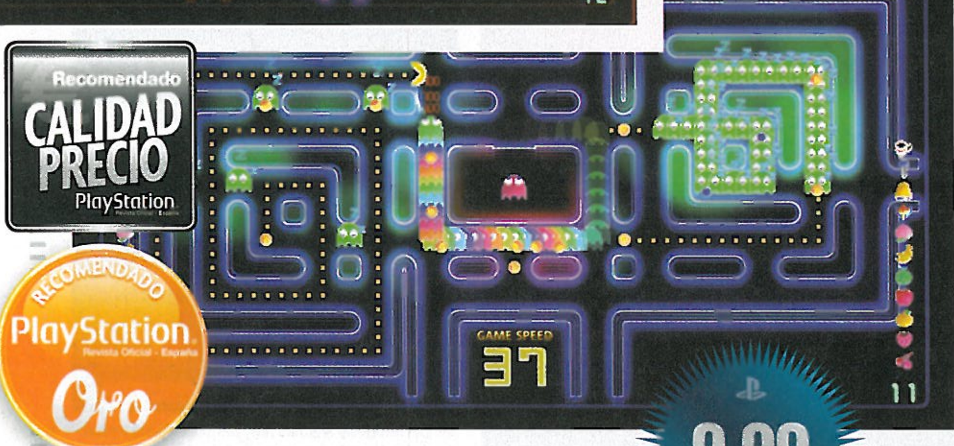
Analizamos todos los lanzamientos

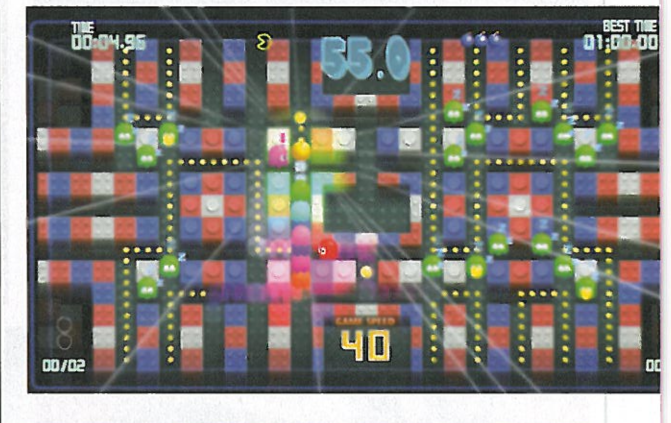




Llegarás a arrastrar una kilométrica procesión de fantasmas, hasta el momento preciso en el que puedas comértelos y ejecutar una matanza.

Recomendado
CALIDAD PRECIO
PlayStation





RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Oro

9,99 €



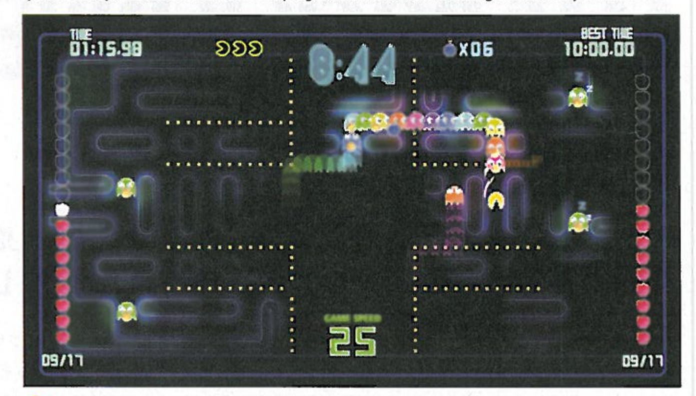
PAC-MAN
CHAMPIONSHIP EDITION DX

Género
Arcade
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Namco Bandai
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
1
On-line
Sí (Rankings)
Texto-doblaje
Castellano

En 2007, Torû Iwatani, el padre del comecocos, facturó una bomba llamada *Pac-Man Championship Edition*, cuyo eco sigue sin apagarse. Nos quedamos sin catarla (fué una exclusiva para la rival de **PS3**), pero ha llegado la hora de resarcirse... a lo grande. Esta nueva versión, a la que se le ha añadido la coletilla ***DX***, despliega diez laberintos diferentes que revolucionarán tu concepción de *Pac-Man*, mientras alcanzas puntuaciones estratosféricas y engulles cantidades obscenas de puntos y fantasmas, luchando siempre contra el crono. Con una mecánica a medio camino entre el *Pac-Man* de siempre y el juego de la serpiente, la clave del juego reside no sólo en limpiar un laberinto que va mutando delante de tus ojos, sino en arrastrar al mayor número de fantasmas -despertando incluso a los que están dormidos- formando tras nosotros una estela muticolor de espectros... hasta que llegue el momento de darse un atracón con ellos. Con hasta 23 pruebas diferentes por mazmorra (echa cálculos) y distintos modos gráficos -desde *Pac-Mania* a neones discotequeros-, tu única preocupación será cómo soltar el mando para comer y dormir. Porque a la tercera partida deja de ser un simple juego para convertirse en una experiencia cercana al trance. O *Nemesis*



Que no te engañe su aparecente sencillez: el laberinto Mazmorra es uno de los más puñeteros que te encontrarás en este juego. ¿Cómo no adorar esos gráficos überpixelados?



Oscuridad pondrá a prueba tus reflejos como ninguna otra mazmorra. Y a medida que sumes puntos, subirá la velocidad. Y no vale memorizar el laberinto, porque irá cambiando.

EVALUACIÓN

Una absoluta obra maestra de diseño y jugabilidad, a tu alcance por menos de 10€, que condenará para siempre tu relación con otros seres humanos, mas allá del ranking de puntuación On-line. Si la perfección existe, se parece bastante a esto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,5	9,7	9,5	8,5	9,6

Distintos tipos de gráficos a elegir, desde el look de Pac-Mania a gráficos über-pixelados.

Directa como un balazo y reconfortante como el abrazo de una madre.

16
www.pegi.info

PlayStation Network

SONY ONLINE ENTERTAINMENT

DC UNIVERSE™ ONLINE

¡LA PRÓXIMA LEYENDA ERES TÚ! ¡ENTRA EN DC UNIVERSE™!

12 de enero de 2011

Entra en DC Universe™ y crea tu propio superhéroe o archivillano, haz uso de superpoderes únicos y únete a cientos de jugadores online. Lucha en las filas de los legendarios personajes en los icónicos escenarios de METROPOLIS y GOTHAM CITY, entre otros, disfrutando de un argumento trepidante mientras peleas por salvar -o dominar- el universo.

Suscríbete a DC UNIVERSE™ con las tarjetas prepago PSN de 20 ó 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito.

DISPONIBLE EN

PC DVD-ROM

Descubre más en

DCUNIVERSEONLINE.COM

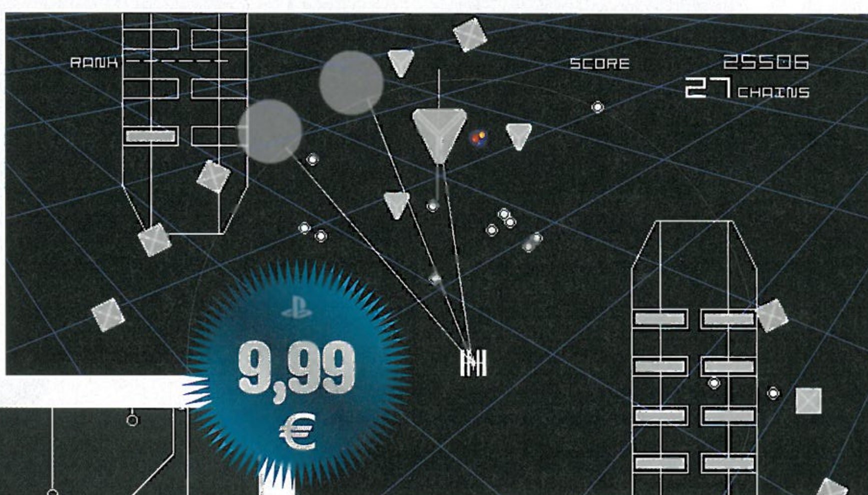




SONY
make.believe



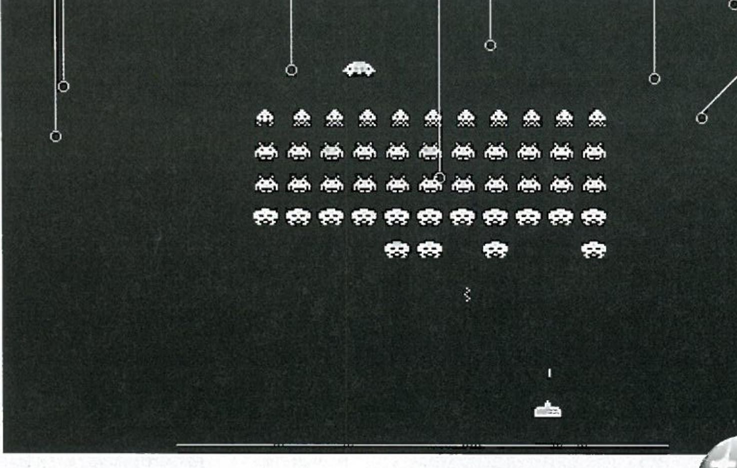
Analizamos todos los lanzamientos

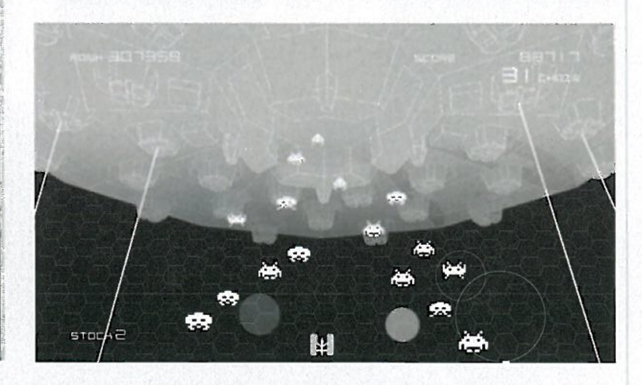


Space Invaders homenajea a distintos subgéneros de shooters: ¿o soy el único al que esta imagen le recuerda a una especie de versión vectorial de 1943?.

9,99 €

Por muy moderno que sea el aspecto final de Space Invaders: Infinity Gene, la referencia gráfica al clásico inmortal de Taito es constante.





SPACE INVADERS INFINITY GENE

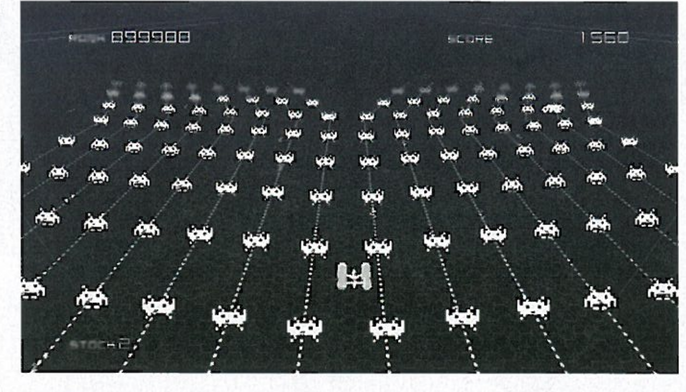
Test

Género **Arcade**
Compañía **Taito**
Desarrollador **Taito**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**

Quienes conozcan las estupendas dos entregas de *Space Invaders Xtreme* (la primera de ellas llegó a **PSP**, y en general se extendieron por casi todas las plataformas portátiles y de sobremesa) ya pueden olisquear de qué va este nuevo episodio de los infatigables ataques marcianos iniciados por **Taito** en 1978: colores chillones y planos, vectores, música sintética, *gameplay* adictivo y varios millones de disparos.

Space Invaders: Infinity Gene tiene un acabado gráfico aún más agresivo y contundente que el de las entregas *Xtreme*: esta vez, los marcianos y sus muchas mutaciones tienen aspecto vectorial, lo que le da un aire a este juego al tiempo más *retro* y más moderno. Es inevitable pensar en clásicos como *Asteroids* o la primera adaptación de *Star Wars* a los videojuegos, mientras se esquivan las lluvias de balas que generan las miríadas de enemigos de esta aventura.

Infinity Gene, además, añade un matiz de *RPG* al juego: según se van recogiendo mejoras que van dejando atrás los enemigos, nuestra nave subirá de nivel. Así, de un movimiento exclusivamente horizontal, como en el *Space Invaders* original, podremos pasar a movernos arriba y abajo, proporcionando al jugador la curiosa sensación de estar asistiendo en directo a un resumen de la evolución del género de los matamarcianos. Un estupendo detalle para un juego rápido, adictivo y tan intemporal como su lejano abuelo blanquinegro. *John Tones*





Algunos de los final bosses ponen en marcha unos ataques infernales con lluvias de proyectiles desplegándose en progresión geométrica que pueden dejar maravillado al incauto jugador... justo antes de hacerle perder otra vida.

EVALUACIÓN

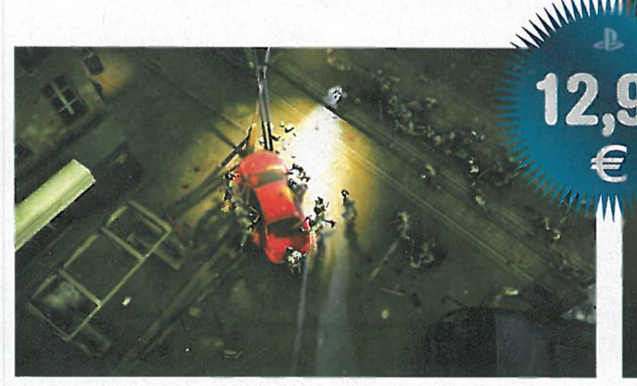
Con cuatro modos de juego (uno de ellos muy interesante, que genera niveles a partir de canciones que introduzcas en tu PS3), vas a tener marcianos para rato. Si te gustan los tiroteos frenéticos, tienes una cita obligada en la PS Store con Infinity Gene.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
8,5	8,0	8,2	8,7	-

Aparentemente sencillos, pero de una belleza lineal que esconde sorpresas.

Cuatro modos de juego, con cientos de niveles extras, te mantendrán bien ocupado.






Dispara a los coches y conseguirás que salte la alarma. Los zombis se dirigirán a ellos y los harán estallar. Animalitos...




La elección del armamento es importante, según la situación en la que te encuentres, el número de zombis y la fuerza que éstos tengan.

Test DEAD NATION



Género
Acción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Housemarque
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés

Un vistazo superficial a ***Dead Nation*** puede recordar al aún reciente y muy gustoso *Zombie Apocalypse*, pero ***Dead Nation***, haciendo honor a los antecedentes de sus creadores (**Housemarque** fueron responsables del soberbio *Super Stardust HD*), tiene una profundidad de juego considerable. ***Dead Nation*** se desarrolla como un *shooter* de doble *stick*, de acuerdo, pero la primera pista sobre su peculiar personalidad llega desde el primer momento: el *stick* derecho no dispara automáticamente el arma, sino que hay que hacer fuego con los gatillos del *pad*. Es decir, en ***Dead Nation*** hay que llevar cuidado de cómo y dónde se emplea cada munición.

Los primeros niveles son paseos de entrenamiento, con abundancia de zombis pero que no presentan problemas excesivos a la hora de superarlos. Pero según avanza el juego, los tenebrosos y detallados escenarios se vuelven más laberínticos y hay que elaborar estrategias: aprenderás a atraer rebaños de zombis a zonas donde haya objetos inflamables y puedas liquidar a decenas de ellos de golpe; te acostumbrarás a esquivar en los momentos más convenientes y a usar armas como cócteles molotov, capaces de eliminar grupos enteros de zombis; aprenderás a potenciar tu armamento según tus preferencias. Por descontado, la aventura es mucho más excitante por parejas (local u On-line), y la ayuda será imprescindible para guardarse las espaldas. Esta vez, el apocalipsis zombi te va a obligar a usar la cabeza. *John Tones*



A pesar del reducido tamaño de los personajes, las explosiones pirotécnicas y gore son más que suficientes para satisfacer al buen fan de los zombis post-apocalípticos.

EVALUACIÓN

Gráficos detallados y con extraordinarios efectos, ambientación tenebrosa pero muy adecuada y una mecánica de juego mucho más exigente de lo que parece a primera vista, para un juego que te exigirá unas cuantas horas para ser dominado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,8	7,5	8,5	8,5	7,5	8,6

Virtuosos y con sustancia. No te cansarás de encontrar nuevos detalles en los escenarios.

Hay rankings por países, pero el juego te durará por sus leves toques estratégicos.

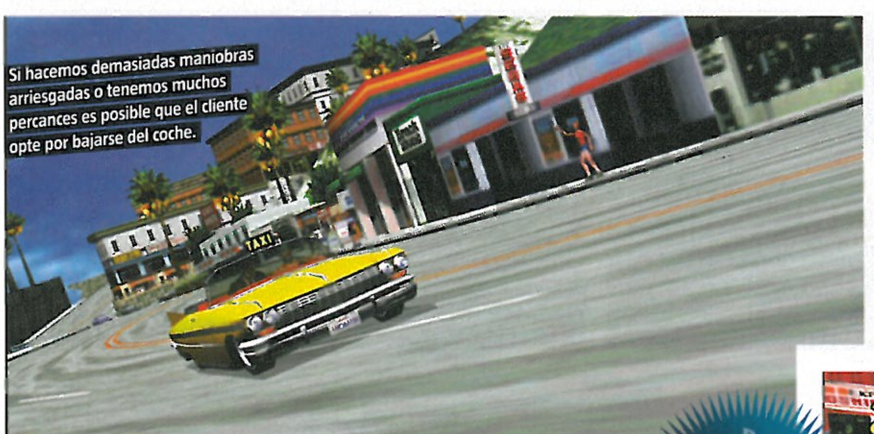


Analizamos todos los lanzamientos





En ocasiones para adelantar no hay más remedio que usar las rampas. Son buenos atajos, pero hay que tener un poco de cuidado al aterrizar.



Si hacemos demasiadas maniobras arriesgadas o tenemos muchos percances es posible que el cliente opte por bajarse del coche.



7,99 €





CRAZY TAXI

Género
Arcade
Compañía
Sega
Desarrollador
SEGA-AM3
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés

Hablar de ***Crazy Taxi*** es lo mismo que hablar de algunos de los mejores momentos de la historia de las recreativas y consolas. Recuperar tan brillante saga *Made in* **Sega** era algo casi obligado y la mejor noticia es que ahora podremos disfrutar en **PS3** de las mejores versiones del *arcade*, la de Dreamcast y las dos de recreativa. ***Crazy Taxi*** es, simplemente, reencontrarse con la jugabilidad más pura y elemental para quedarse atrapado sin remedio en una colosal batalla contra el tiempo y los obstáculos. Exigente e imprevisible, es uno de esos juegos en los que resulta casi imposible soltar el mando una vez que has entrado en faena. Además de su precio, tan sólo 7,99 euros, la gran noticia es que esta versión se va a ver mejor que nunca ya que llega en HD y en 16:9.

Dicho todo esto llega la hora de las malas noticias y hay que decir que el cambio de banda sonora es un fallo tremendo. No tendrá importancia para el que juegue por primera vez, pero el que conoce el juego es lo primero que espera nada más arrancar el juego. Sega ha decidido ahorrar en los derechos de *Offspring* y *Bad Religion* privándonos de uno de los elementos más significativos del juego, y palabra que se nota muchísimo. De Lúcar



No todo va a ser trabajar llevando clientes de un lado a otro de la ciudad; también podremos tener un momento de relax tan edificante como una partida de bolos. En otros sitios juegan sin el coche, pero en Crazy Taxi prefieren que todos participen en la fiesta... aunque sea como bola.

EVALUACIÓN

La jugabilidad de siempre con una calidad gráfica superior. Están las mejores entregas por lo que la recopilación merece la pena... y sólo hay que lamentar que hayan cambiado la banda sonora, sin duda, uno de sus mayores alicientes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,7	6,0	8,7	8,5	-	8,4



Ahora en HD a 720p y en 16:9. Los coches parecen salirse de la pantalla.

La nueva banda sonora es una triste sombra de la original. Un gran fallo.

Reportaje

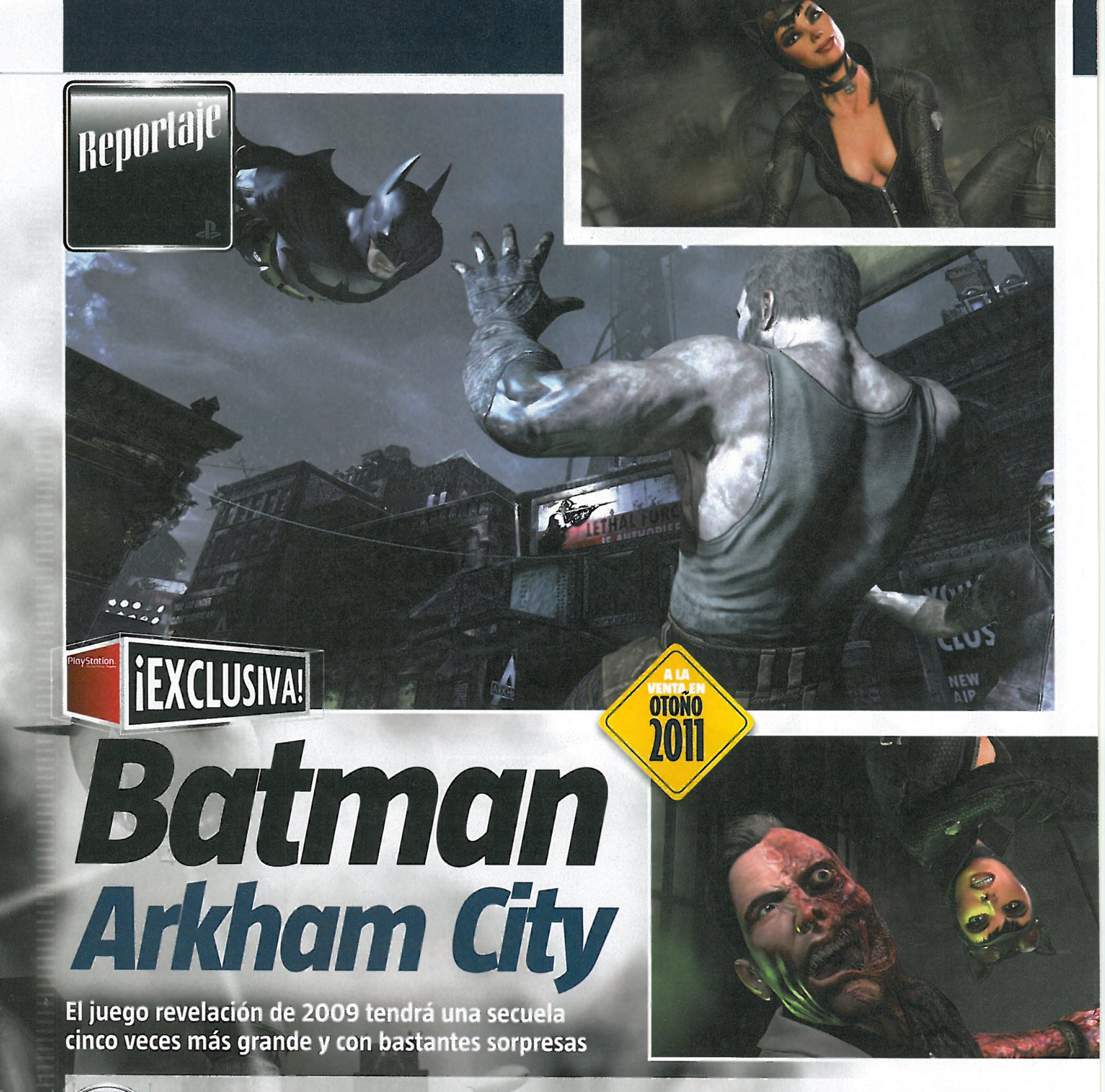
Los 30 JUEGAZOS de 2011

Este año que comienza nos va a ofrecer una memorable cosecha de títulos. Pasa la página y serás testigo de cómo 2011 pulverizará los límites de tu PlayStation 3.



Sumario

Reportaje



¡EXCLUSIVA!

A LA VENTA EN OTOÑO 2011

Batman Arkham City

El juego revelación de 2009 tendrá una secuela cinco veces más grande y con bastantes sorpresas

PS3

Compañía **Warner Bros. Interactive**
Programador **Rockstedy**
Género **Acción/ aventura**

No es sencillo superar uno de los mejores juegos del catálogo de **PlayStation**. ***Batman: Arkham Asylum*** sorprendió con unos gráficos espectaculares (pocos confiaban en que aquellas primeras pantallas de las *previews* fueran reales) y la mejor mecánica jamás vista en un juego de superhéroes. Pero el próximo otoño, **Rocksteady** nos demostrará que solo hemos visto el principio, y van a extender la acción a toda la ciudad de *Gotham*. O más concretamente a la parte más lúgubre de sus suburbios, convertida en un nuevo *Arkham*, el hogar de los criminales y los dementes. Aunque **Rocksteady** y **Warner Bros Interactive** han encerrado a esta secuela en una impenetrable aura de secretismo, hemos tenido acceso a pantallas exclusivas que componen un pequeño aperitivo de lo que vamos a encontrar.

La prisión/manicomio de *Arkham* no ha sido la única que ha sufrido daños tras los sucesos de la anterior entrega. *El Joker* está muy enfermo, pero su influencia sigue presente entre los peores individuos de la ciudad. Nuevos jugadores se han incorporado a la partida. *Dos Caras* amenaza con matar a *Catwoman*, Victor Zsaz tendrá un papel más determinante en esta entrega (a través de una serie de misiones secundarias, relacionadas con las desvencijadas cabinas telefónicas sembradas por *Arkham City*). Volveremos a enfrentarnos a los rompecabezas de *Enigma* (aunque de una forma mucho más complicada, hasta el punto de tener que interrogar a sus hombres), mientras la desquiciada *Harley Quinn* recurrirá a mil argucias para evitar que le echemos el guante a su amado *Joker*.

Los problemas se le multiplican a *Batman*, pero por suerte contará con una ayuda extra en forma de nuevos *batgadgets*, como un modo mejorado de la visión de Detective, un rastreador de emisoras (con el que »



El batgarfio será primordial para movernos por un mapeado cinco veces más grande que Arkham Asylum.

Bruce Wayne tendrá que imponer justicia en los suburbios de Arkham, convertidos en una ciudad-prisión para dementes.

3 RAZONES PARA TENERLO

5 veces más largo
Barriadas enteras para emboscar criminales y utilizar batgadgets.

Catwoman
La relación amor-odio de Batman y Catwoman puede dar mucho juego.

Mecánica infalible
La fórmula de Arkham Asylum, mejorada y potenciada.

BATGADGETS

El detective enmascarado lleva en su cinturón todo lo necesario para aplastar el crimen. A diferencia de la primera parte, podremos disponer de todos los batgadgets desde el principio, y contaremos con algunos nuevos, como un rastreador de emisoras de radio, bombas de humo y una versión mejorada de la vista de detective.



El combate cuerpo a cuerpo se ha mejorado. Podrás contraatacar a dos matones a la vez, así como desplegar emboscadas más sofisticadas.

EL SORPRENDENTE BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Pocos daban crédito a las primeras pantallas con las que Rocksteady anunció este juego, convertido ya en un clásico, gracias a su mecánica y una ambientación prodigiosa. Si aún no lo tienes, te estás perdiendo algo grandioso.

podremos no solo estar al tanto de la radio de la policía, sino seguir las comunicaciones de radio entre *El Joker* y sus secuaces) y bombas de humo que nos proporcionarán una salida rápida cuando el número de enemigos sea desproporcionado. Otro detalle a destacar es que podremos utilizar los *batgadgets* en plena pelea. Por ejemplo, impregnando a unos cuantos matones con explosivo plástico para detonarlo en el momento oportuno. El sistema de combate, uno de los elementos más aclamados -y plagiados- del juego original se ha potenciado, dándonos la posibilidad de coger en vuelo los objetos que los matones nos arrojan -y devolvérselos-, o permitiéndonos contraatacar a dos enemigos a la vez.

A través de un mapeado hasta cinco veces más extenso que en *Arkham Asylum*, *Batman* usará su capa para planear entre edificios, y para caer como una bomba entre hordas de enemigos. Incluso será posible lanzar el Batgarfio contra un matón, mientras seguimos planeando.

Paul Dini (responsable de la memorable serie de animación de *Batman*) vuelve a firmar, junto a Paul Crocker (*Lead Narrative Designer* de **Rocksteady**) el guión, lo que supone toda una garantía de que lo que encontraremos, a partir del próximo otoño, es una fiel recreación del universo del detective enmascarado. Los mitómanos del personaje creado por Bob Kane esbozarán una sonrisa al descubrir en el juego a Hugo Strange, Talia Al'Ghul (la hija de Rhas Al'Ghul, con la que *Batman* tuvo un hijo en el cómic *El Hijo del Demonio*), *Mr. Freeze* o el *Hombre Calendario*. Todavía resta saber si **Rocksteady** incluye finalmente un modo multijugador en el juego. Los rumores sobre la aparición de *Robin* se van apagando, situando a *Catwoman* como la compañera de *Batman* en un hipotético cooperativo. Habrá que ver si finalmente es una realidad.



BATMAN TENDRÁ QUE ENFRENTARSE A BARRIADAS ENTERAS REPLETAS DE MATONES

Los matones no soltarán información alegremente. Tendrás que «convencerles» propiamente para que traicionen a sus compinches, especialmente a los secuaces de Enigma.

Arkham City vive su propia lucha de bandas. Los secuaces de Joker y Dos Caras no se pueden ni ver.

UN HÉROE NO ES NADIE SIN VILLANOS

Uno de los elementos que Rocksteady guarda con más celo es el repertorio de supervillanos que encontraremos en Arkham City. De momento, se ha confirmado la reaparición de Joker, Harley Quinn, Victor Zsaz y Enigma. Y veremos por primera vez en acción a Dos Caras, Hugo Strange y Mr. Freeze. En cuanto al Pingüino, de momento solo es un rumor, aunque seguramente Rocksteady se lo guardará para una hipotética tercera entrega del juego.



Killzone 3

Un nuevo intento de crear el shooter definitivo en PlayStation 3

PS3

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Guerrilla Games**
Género **Shooter**

Mucha presión deben de sentir sobre sus hombros los chicos de **Guerrilla Games**, estudio holandés que se ha convertido por méritos propios en una de las desarrolladoras favoritas de **Sony C.E.** La tercera entrega de la saga, que aparecerá a finales del mes de febrero en nuestro país, contará con dos novedades importantes que ya han sido reveladas y promocionadas hasta la saciedad: la incorporación del modo 3D estereoscópico para los televisores que cuentan con esta tecnología (tenéis mucha más información sobre este tema en el reportaje especial de este mes en la revista), y la posibilidad de controlar a nuestro personaje con el mando de *PlayStation Move*, algo que sin duda transformará en gran medida la experiencia de juego de este *shooter* subjetivo.

La historia de este ***Killzone 3*** arranca justo después de los hechos acaecidos en la segunda entrega, y nos vuelve a poner en la piel de Sev, un miembro de las Fuerzas Especiales del ejército *ISA* en su titánica lucha contra los rivales *Helghast*. Con el máximo mandatario de esta fuerza invasora muerto, los *Helghast* se encuentran en medio de una Guerra Civil, y Sev, junto con su fiel compañero Rico, deberán escapar de esta peliaguda situación mientras las fuerzas de *ISA* intentan reagruparse después de su último combate. Los programadores han afirmado que

3 RAZONES PARA TENERLO

Referencia en PS3
La saga Killzone siempre ha ido un paso por delante en la consola de Sony.

3D y PS Move
Utilizará las nuevas tecnologías para sumergirte en su mundo.

Rey en la red
La comunidad de jugadores de Killzone en PSN es la más activa de todas.







Los soldados Helghast se han convertido ya en todo un icono dentro del universo PlayStation.

Las armas estacionarias seguirán proporcionando una potencia de fuego añadida.





VUELVEN LOS HELGHAST

Parece que el hecho de que las fuerzas de ISA asaltaran su planeta en la entrega anterior no les hizo mucha gracia, y que su dictador acabara asesinado tampoco ha ayudado demasiado en lo que a relaciones diplomáticas entre ambas facciones se refiere.





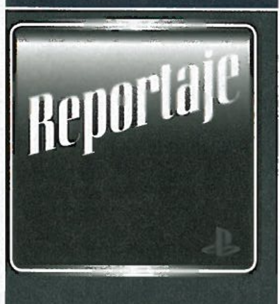
EDICIÓN ESPECIAL

La Helghast Edition que se pondrá a la venta para los más «frikis» cuando el juego vea la luz, contendrá en su interior un auténtico casco de los enemigos del juego, e incluirá además un libro de arte y una figura de acción, entre otros elementos, algunos de ellos descargables.



Nuevos enemigos mecánicos harán acto de presencia, aunque se ha intentado mantener un tono relativamente realista.

Los escenarios nevados son una de las mayores novedades de esta entrega. La belleza de la nieve contrastará con el metal y la sangre.







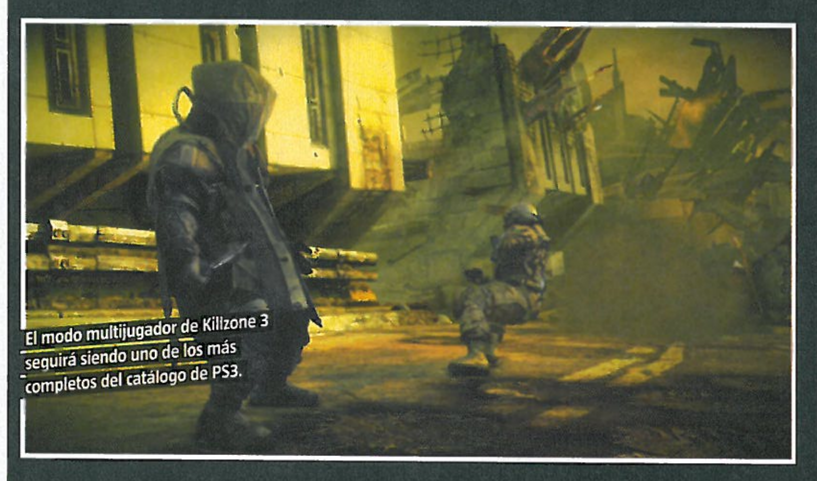
Sev y su compañero Rico seguirán siendo una pareja inseparable en esta tercera entrega del juego.







LA VARIEDAD DE ESCENARIOS SERÁ MUCHO MAYOR QUE EN LA SEGUNDA ENTREGA DEL JUEGO



El modo multijugador de Killzone 3 seguirá siendo uno de los más completos del catálogo de PS3.



la historia de esta nueva entrega será algo más ligera y menos oscura que en *Killzone 2* -seguramente han escuchado a los fans, que lo encontraban demasiado deprimente- y además han contratado a guionistas y actores de Hollywood para asegurarse de que estará a la altura de las circunstancias.

En cuanto al estilo de juego, no cambiará demasiado con respecto a su predecesor, aunque se incluirán novedades como la posibilidad de controlar un *jet-pack* y la inclusión de mucha más variedad en los escenarios. Entre ellos destacan un entorno ártico, una jungla alienígena, un páramo post-nuclear y batallas en el espacio. Nuevas formas de acabar con los enemigos también han sido reveladas, la mayoría de ellas utilizables cuando nos encontremos cara a cara con él, tendremos la posibilidad de encadenar ataques cuerpo a cuerpo de lo más brutal en rápida sucesión. En cuanto a las armas de fuego, se ha añadido un lanzacohetes múltiple conocido como *WASP* que hará estragos en las filas enemigas. Por supuesto, la parte multijugador será igual de importante que el modo Campaña, y seguirá por la senda marcada en ***Killzone 2***: personalización y mejora del personaje, clanes, medallas, interacción de la comunidad... Todo ello bajo un entorno gráfico que promete sentar un nuevo estándar en **PS3**.



Comparte tu ingenio subiendo tus creaciones a Internet, así otros usuarios también podrán disfrutar de ellas.









Las herramientas que se han incluido en el modo Crear son aún más sencillas e intuitivas que en la primera entrega.



3 RAZONES PARA TENERLO

Diseña tu juego
Podrás crear niveles de carreras, shoot'em-up, RTS o plataformas.

PlayStation Move
Se han incluido fases extra en las que usar el mando de movimiento PS Move.

Editor mejorado
Las nuevas herramientas del modo Crear facilitan la construcción de niveles.



¿Te apetece un juego de carreras? Pues créatelo. ¿Prefieres los shoot'em-up? ¡Diséñatelo!

A LA VENTA EN ENERO 2011



Little Big Planet 2

Imagina cómo quieres que sea tu LBP ¡y créalo!

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Media Molecule**
Género **Plataformas**

Si hace apenas dos años **Media Molecule** nos sorprendió con un título de tremendas posibilidades en el que podías crear los niveles como más te apeteciera, ahora da un paso más y nos ofrece la oportunidad de diseñar el juego de nuestros sueños. Es decir, ya no te limitarás a dar forma a las fases dentro de un esquema plataformero, si no que podrás hacerlo basándote en otros géneros como los juegos de carreras, de disparos o incluso diseñar tu propio *RTS* (Estrategia en Tiempo Real). Así pues, las múltiples opciones de la primera edición se incrementarán casi hasta el infinito en esta segunda entrega al permitir al jugador inventar su propio sistema de control. Jamás encontrarás dos juegos iguales, por lo que puedes estar orgulloso de tu creación y compartirla con los demás usuarios vía On-line, concretamente en el nuevo espacio de *Little Big Planet* en *Home*. Además, se han incluido nuevas herramientas en el modo Crear para que todo sea más sencillo y rápido de hacer.

Y, aprovechándose de la nueva forma de jugar con **PS3**, los desarrolladores han incluido fases extra en las que utilizar el mando de movimiento *PS Move*. Están basadas en una mecánica cooperativa, con un usuario controlando a Sackboy y otro utilizando el *PlayStation Move* para ayudarle a superar el nivel.



3 razones para tenerlo

Sigue la historia
El argumento del primero era muy bueno, parece que este no defraudará.

Más acción
No se olvidarán del Survival Horror, pero habrá más tiros.

Multijugador
Las opciones multiplayer le confieren un atractivo añadido al juego.

Isaac seguirá confiando en sus «armas» de ingeniero para depedazar a los enemigos, y el tema de la escasa munición seguirá siendo una preocupación.

Ya puedes descargarte desdee PS Store Dead Space Ignition, una secuela de este DS 2 en forma de juego de puzzles.

A la venta el 25 de enero 2011

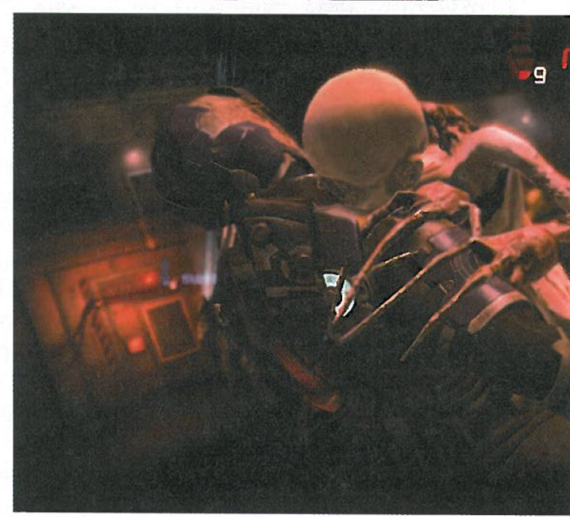
Dead Space 2

El terror se expande por la galaxia

PS3

Compañía **Electronic Arts**
Programador **EA Visceral Games**
Género **Aventura/ Acción**

Tras lograr escapar de la nave *Ishimura* en la primera entrega de esta producción de **Visceral Games**, estudio perteneciente a **Electronic Arts**, el ingeniero Isaac Clarke tendra que enfrentarse a un peligro aún mayor en el que será uno de los primeros bombazos en llegar recién entrado el año. Y es que los necromorfos, esos seres a medio camino entre humano y monstruo que fueron presentados en el *Dead Space* original han seguido al protagonista hasta el complejo minero *The Sprawl*, donde se desarrolla esta secuela. Un escenario mucho más amplio con zonas totalmente diferenciadas (como el hospital en el que comienza la aventura, la zona de apartamentos, etc.) en el que seremos testigos, a diferencia de lo que ocurría en *DS*, de cómo da comienzo la infección y los habitantes se van transformando poco a poco en estos temibles enemigos dotados de extremidades altamente cortantes, pero que también son su punto débil, gracias al «desmembramiento estratégico» (denominado así por sus creadores). Nuevas armas y nuevos artilugios para Isaac (como un *jet-pack* para volar) para una segunda parte que parece será revolucionaria y colocará a esta saga entre los grandes.



ISAAC VIVIRÁ LA NUEVA INFECCIÓN DE NECROMORFOS DESDE SU COMIENZO

Aquí podéis ver una imagen de Dead Space Extraction, el juego que incluirá en exclusiva la versión limitada de Dead Space 2 para PS3. Se trata de un título de pistola con opciones para Move.

UN MULTIJUGADOR PARA ESTÓMAGOS FUERTES

No es muy común que un título como Dead Space tenga opciones para varios jugadores, pero los chicos de Visceral Games se han decidido, y tras probarlo en un evento reciente, estamos seguros de que colmará tus expectativas. Una de las modalidades enfrentará a un grupo de cuatro humanos con el objetivo de encontrar varios trozos de una bomba contra otro de cuatro necromorfos que tendrán que impedirlo. También se darán los típicos Deathmatch o «todos contra todos sin más», ya sea en solitario o formando equipos.











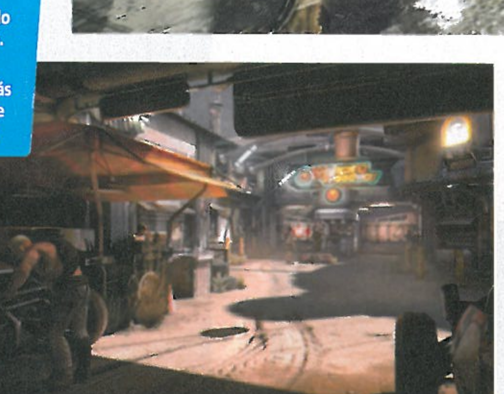




Sus desarrolladores
Son los autores de algunas de las grandes obras maestras del género

Gráficos
Su apartado técnico promete superar todo lo visto antes en consola.

Mutantes
Su diseño es mucho más convincente que los de Fallout, por ejemplo.



Durante el juego encontraremos varios entornos más o menos seguros en los que relacionamos con otros personajes.



Rage



Compañía
Bethesda
Programador
id Software
Género
Acción

El nuevo proyecto de los inventores del género de disparos en primera persona

Un futuro post-apocalíptico (en esta ocasión por la caída de un meteorito) sirve de nuevo como ambientación para un título de acción en primera persona, aunque parece que los veteranos programadores de **id Software** tratarán de innovar en otros apartados. Por ejemplo en el técnico, ya que será el juego que haga debutar en consolas su nuevo motor gráfico *id Tech Engine 5*, que promete suponer toda una revolución en este sentido (por los vídeos mostrados hasta la fecha el resultado es impresionante), pero también su desarrollo se alejará bastante de *Call Of Duty* y similares, encontrándose a medio camino entre estos títulos de disparos puros y duros y los de exploración/*RPG* como *Fallout* (con este último también comparte detalles de su ambientación).

El desolado páramo en el que se ha convertido nuestro planeta en este futuro promoverá el uso de vehículos para recorrer grandes distancias abiertas, y los propios programadores han definido la experiencia de conducción como muy cercana a la de la saga *MotorStorm*. Mejoras del personaje y de las armas, desarrollo no lineal, cientos de misiones que cumplir y mucho más te esperan además de los mutantes que pueblan este universo.







ESPEREMOS QUE LOGREN EL ÉXITO QUE CONSIGUIERON CON SUS ANTERIORES PRODUCCIONES



Estos buggies de fabricación casi artesanal serán los vehículos elegidos por el protagonista y los enemigos del juego.

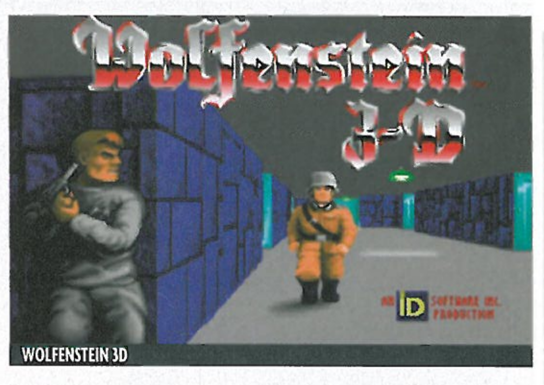






Los años y la radiación han tratado bastante mal a algunos de los seres vivos que sobrevivieron al impacto.

Enormes páramos desolados, ciudades en ruinas, escombros por todas partes... así es el mundo de Rage.



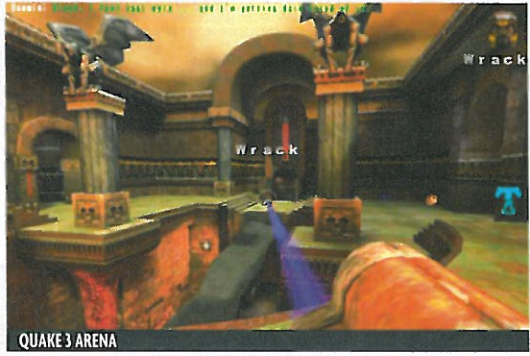
WOLFENSTEIN 3D



DOOM



QUAKE



QUAKE 3 ARENA

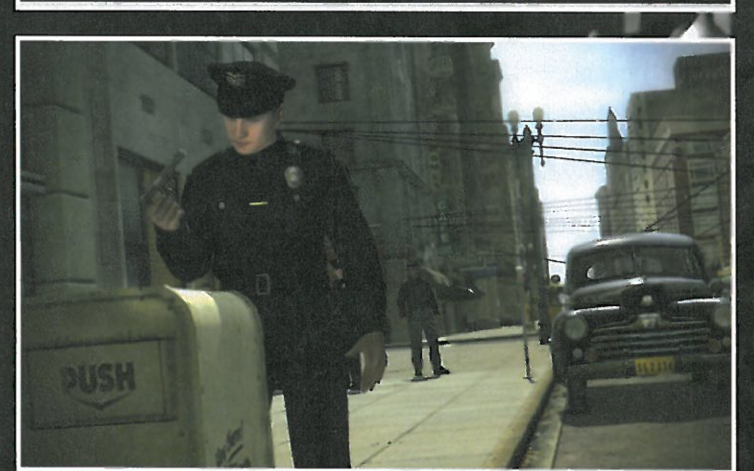
DE WOLFENSTEIN A RAGE

id Software fue fundada en Texas en 1991, aunque su primer éxito no llegaría hasta 1992, cuendo fue lanzado Wolfenstein 3D, el título que inició la moda de los juegos de disparos con visión subjetiva. Poco después la fórmula fue perfeccionada y popularizada hasta límites insospechados con la saga Doom y más tarde Quake.

Reportaje



La ambientación de genuino cine negro hará salivar a más de un aficionado a los clásicos del género.





A LA VENTA EN PRIMAVERA 2011

L.A. Noire

Investigación policial bañada de atmosférico cine negro

PS3

Compañía **Rockstar**
Programador **Team Bondi**
Género **Aventura**

El título de **Rockstar** se presenta como un desafío a muchas de las ideas preconcebidas que los grandes éxitos de ventas nos han hecho creer acerca de cómo se supone que tiene que ser un videojuego. Para empezar, a pesar de su apariencia, no es un «*GTA* en 1947», sino que su estructura es completamente lineal (a pesar de desarrollarse en una ciudad abierta para que el jugador se mueva por ella, Los Ángeles en los años cuarenta). Esto se traduce en que hasta que el protagonista no resuelva un caso, no puede pasar al siguiente. Este singular héroe es un veterano de la II Guerra Mundial que comienza a trabajar en la Policía de la ciudad y va ascendiendo poco a poco. Para avanzar, aunque habrá persecuciones, tiroteos y peleas, el centro del juego es la investigación pura. Concretamente, los interrogatorios. Y aquí entra el punto más llamativo de todos: el aspecto técnico del título es impecable, pero está enteramente puesto al servicio de la mecánica de juego. Toda la expresividad facial y gestual de los personajes sirve para que el jugador obtenga pistas y sonsaque datos, conduciendo los interrogatorios con tres respuestas para cada pregunta: creer, dudar de o no creer lo que se le cuenta. Así conseguirá pistas para resolver los crímenes que asolan una de las superproducciones más singulares que hemos visto en mucho tiempo.



3 RAZONES PARA TENERLO

Tecnología punta
Y puesta al servicio no del espectáculo sin más, sino de la mecánica del juego.

Ambiente con clase
El mejor cine negro, replicado con colores brillantes y diálogos afilados.

Aventura clásica
La investigación y los diálogos son parte nuclear del juego.



TÉCNICA REVOLUCIONARIA PARA UN JUEGO DE AVENTURAS CLÁSICO

Para que LA Noire pueda basarse en las secuencias de interrogatorios, la tecnología se ha tenido que poner al servicio de la expresividad facial y corporal de todos los personajes: protagonistas, sospechosos y asesinos. Así se hizo el espectacular acabado gráfico del último juego de Team Bondi.

MOTION SCAN. Es el nombre que recibe la técnica de replicado facial de los actores. Si te sorprende la expresividad, espera a verlo en movimiento.

AMBIENTACIÓN MUY CUIDADA PARA UN JUEGO TÉCNICAMENTE IMPECABLE

MOTION CAPTURE. Para la acción y para la expresividad corporal que desliza pistas en los interrogatorios se hizo un motion capture tradicional.

Cada vez que llegues a una escena del crimen escudriña los rincones, toma notas y habla con el forense. Es el punto de partida.

Los interrogatorios son el núcleo en torno al que gira el juego. Pon todos tus sentidos en exprimir cada uno de ellos.





Los combates se realizan por turnos, aunque transcurren en el mismo espacio en el que exploraremos el entorno, sin ninguna transición.



3 RAZONES PARA TENERLO

Por fin un MMORPG
Es uno de los pocos géneros que aún no cuentan con representación en PS3.

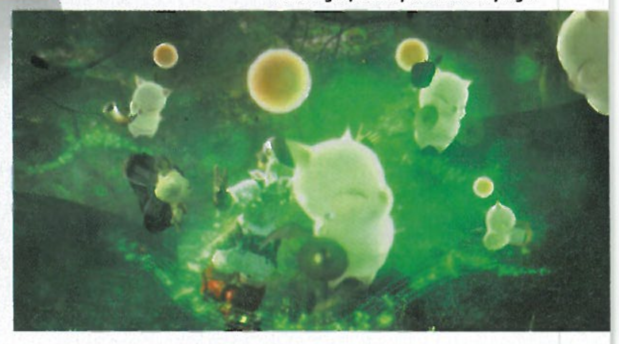
Una gran saga
Al fin y al cabo, se trata de un capítulo más de la serie de RPG por excelencia.

Socialización
Podrás compartir la aventura con tu grupo de amigos.



Como no podía ser de otra manera, la introducción al juego vendrá relatada por una bella secuencia de vídeo.

Toda la fauna y flora característica de la saga Final Fantasy, como los moogles, estará presente en el juego.





Final Fantasy XIV

Comparte la experiencia Final Fantasy con jugadores de todo el mundo

Compañía
Square Enix
Programador
Square Enix
Género
RPG Online

A LA VENTA EL 31 DE MARZO 2011

Parece que el género de los Juegos de Rol Multijugador Masivo On-line se le están resistiendo a **PS3**. Tras aparecer recientemente en PC (donde no es que haya recibido unas críticas excelentes precisamente) este sucesor espiritual de *FFXI* llegará la primavera próxima a la consola de **Sony** para delirio de millones de fans en todo el mundo. Para los que no sepáis en que consiste esto de los *MMORPG*, se trata de un gigantesco mundo persistente, normalmente fantástico, en el que jugadores de todo el mundo se conectan, representados por un avatar (el apartado de creación del personaje en ***FFXIV*** es uno de los más completos que se han visto en el género, por cierto) y se dedican a cumplir todo tipo de misiones, batallar contra cientos de monstruos y, sobre todo, algo que llega a convertirse en una obsesión: mejorar a este personaje de todas las formas posibles y conseguir el mejor equipamiento. Dotado de un apartado gráfico espectacular, la penúltima creación de **Square Enix** incorpora todos estos elementos y muchos más, como el sistema de «trabajos» que hemos podido ver en otros capítulos, la posibilidad de crear grupos y clanes con otros jugadores, comerciar con todo tipo de objetos y varias razas diferentes con sus propios entornos a explorar. Esperemos que el experimento cuaje entre la gran base de jugadores de **PlayStation 3**.









Las estilizadas secuencias tipo cómic que servían en la primera entrega para narrar parte de su argumento seguirán siendo utilizadas en esta secuela.

3 RAZONES PARA TENERLO

Un nuevo Cole
El personaje resulta mucho más interesante ahora que es consciente de su poder.

Entorno abierto
El juego ofrecerá muchas más opciones para la exploración.

Decubre qué pasó
El argumento del juego sigue donde lo dejó la primera entrega.





A LA VENTA EN PRIMAVERA 2011

inFamous 2

La evolución del superhéroe

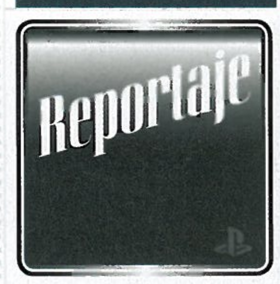


Compañía
Sony C.E.
Programador
Sucker Punch
Género
RPG

Tras crear una de las aventuras de acción más interesantes de los últimos años, los chicos de **Sucker Punch** decidieron continuar con las aventuras de Cole en un nuevo entorno. Una ciudad llamada *New Marais* (claramente inspirada en Nueva Orleans) y seguir con una trama que pedía a gritos una secuela. Además del polémico rediseño del protagonista (que tuvo que ser re-rediseñado ante las críticas de los fans), el juego presentará un entorno mucho más grande e interesante a explorar, con unos escenarios más variados -desde los barrios bajos de la ciudad a los pantanos que la rodean- y nuevas habilidades para el protagonista, entre las que destaca el dominio que tendrá sobre un nuevo elemento: el hielo (que viene a sumarse al control sobre la electricidad del que ya hacía buen uso en el juego original). Pero además se han añadido nuevas posibilidades al combate «cuerpo a cuerpo» ya que Cole ahora no peleará con las manos desnudas, sino que empuñará una especie de porra eléctrica de grandes dimensiones. La exploración y las plataformas tendrán también un peso específico en el juego, y parece que todos los errores cometidos por los desarrolladores en la primera entrega, fruto de su inexperiencia en el género, serán subsanados en mayor o menor medida en esta espectacular secuela.



Al tratarse de una segunda parte, Cole comenzará el juego con buena parte de sus poderes ya desarrollados, por lo que la diversión será mayor desde el principio del mismo.



Una de las novedades de este Mortal Kombat será la lucha por equipos, clásica opción de tantos otros juegos del género, pero aún inédita en la saga de NetherRealms.





A pesar del modelado tridimensional, la acción es completamente 2D, lo que incluye el famoso, irreal y siempre discutido «juggling» o golpear al enemigo en el aire, una de las señas de identidad de la saga, a menudo repudiada por los fans.



A LA VENTA EN ABRIL 2011

Mortal Kombat

Regresa la saga de los Fatalities... ¡y trae a Kratos a bordo!



Compañía **WB Interactive**
Programador **NetherRealm Studios**
Género **Lucha**

Es de suponer que a Ed Boon y a su equipo de estudiosos de la fracturación excesiva y los surtidores de sangre (convertidos en **NetherRealm Studios** tras la desaparición de **Midway**) no debió disgustarles del todo la idea, ensayada en *Mortal Kombat Vs. DC Universe*, de introducir invitados especiales en la serie. Pero eso no hace menos inesperado el anuncio de que en esta nueva entrega, nada menos que Kratos, protagonista de la saga *God Of War*, va a poder ser escogido como luchador (aunque no en el Modo Historia). Al parecer también traerá consigo un decorado inspirado en sus juegos y, por supuesto, su correspondiente colección de *Fatalities*, para cuya ejecución suponemos que le serán muy útiles sus famosas cuchillas. Una inesperada novedad que se suma a las sorpresas acerca de este ***Mortal Kombat***, que aparecerá durante la próxima primavera y que ostenta un ya abierto y nada disimulado paso hacia las 2D. Conscientes de no poder competir con las virguerías técnicas de un *Street Fighter IV* que parece haber enmudecido al resto de los juegos de lucha, el nuevo ***Mortal Kombat*** se va a centrar en lo que mejor se le da: mecánica 2D pura y mucha,mucha sangre.





ESCENARIOS FAMILIARES

Quizás lo que más se está cuidando en este nuevo Mortal Kombat es la búsqueda de un equilibrio ideal entre los juegos clásicos y la última generación de consolas. Esa intención está perfectamente reflejada en los escenarios: reconocibles para el fan, con detalles familiares como los fosos de pinchos, pero que han recibido un espectacular lavado de cara gráfico.

3 RAZONES PARA TENERLO

Mecánica 2D
A pesar del detallismo gráfico, la jugabilidad es estrictamente en 2D.

Regresa la sangre
No se sabe si las fracturas de huesos sustituirán a los Fatalities. Esperaremos.

Afianzar el canon
Por lo que hemos visto, este nuevo MK va a intentar dejar la historia bien explicadita.

Aunque aún no hemos empezado a ver Fatalities, todo parece indicar que tras la pausa de «Mortal Kombat Vs. DC Universe» vuelve la violencia a la saga.

Las 2D servirán para corregir uno de los grandes problemas de Mortal Kombat en sus encarnaciones 3D: la poca manejabilidad de los proyectiles.





Bulletstorm

Un delirio de disparos y violencia de la mano de Epic Games





3 RAZONES PARA TENERLO

Disparos a gogó
Nada de tácticas ni estrategias, aquí la acción es lo único que cuenta.

Un motor poderoso
El apartado gráfico del juego se encuentra a la altura de los mejores del mercado.

Con tus amigos
Incluirá una gran oferta para disfrutar de su modo multijugador.

Bajo el amparo de los veteranos **Epic Games**, el pequeño estudio polaco de **People Can Fly** prepara el lanzamiento de su juego más ambicioso hasta la fecha, ***BulletStorm***. Creadores de la mítica saga de *shooters* subjetivos *Painkiller*, no parecen haberse alejado mucho de lo que mejor saben hacer, ya que su nuevo producto ofrece muchos disparos y una ambientación futurista. La aventura nos llevará a encarnar a Grayson Hunt, una especie de ex marine espacial caído en desgracia que se ha convertido en un pirata espacial. Una paraíso abandonado lleno de mutantes sedientos de sangre humana del que escapar será el eje del juego, en el que no faltarán las armas más delirantes y los movimientos más increíbles, todo ello con el objetivo de crear un desarrollo lo más espectacular posible, en el que no sólo se tiene en cuenta la supervivencia del protagonista, sino también la forma de acabar con los enemigos; cuanto más cruenta y llamativa, mejor recompensados seremos, y esto se traducirá en todo tipo de mejoras para las armas...



Compañía
Epic Games
Programador
People Can Fly
Género
Shooter









Aya podrá emplear varias armas de fuego contra los enemigos, así como dar órdenes a los miembros de su equipo de fuerzas especiales.

Parasite Eve The 3rd Birthday

Uno de los regresos más esperados ocurrirá en PSP

3 RAZONES PARA TENERLO

Vuelve Aya
Uno de nuestros personajes favoritos de la época dorada de Square Enix.

Nueva jugabilidad
Mucha más acción y unos combates mucho más espectaculares.

En una portátil
Otro título que viene a demostrar que aún le queda vida a PSP.

Aya Brea vuelve a la carga, diez años después de su anterior aventura, para delirio y disfrute de todos sus fans, que son muchos. Tras un primer título más centrado en el *RPG* y una secuela al estilo *Survival Horror*, esta tercera se encuadra en el género de los juegos de acción en tercera persona, aunque sin descuidar los elementos del argumento y las capacidades «paranormales» de la bella protagonista, entre las que destacan en esta ocasión la posibilidad de «cambiar de cuerpo» y asumir la personalidad de diferentes personajes que se encuentran en el escenario. A su disposición también tendrá todo tipo de armas de fuego y un catálogo de atuendos que ya han llamado la atención por su capacidad para ir «deteriorándose» según vaya recibiendo daños. El argumento gira en torno a una extraña serie de apariciones conicida como *Twisted* que amenazan con ser aún más peligrosas que las «Mitocondrias» contra las que luchó Aya en capítulos anteriores. Por cierto, que la joven se mantiene tan lozana (aunque esté cerca de la cuarentena) gracias a su exposición a estos microorganismos, algo que también ha hecho que pierda la memoria.



Compañía
Square Enix
Programador
Square Enix
Género
RPG de Acción

Con las funciones del Nanotraje podemos obtener blindaje, mayor fuerza o, lo mejor sin duda, hacernos invisibles con el camuflaje óptico.

Los gráficos y efectos especiales de Crysis 2 estarán a la altura de lo esperado. Por algo la primera parte se convirtió en algo así como el medidor tecnológico que indicaba al usuario la potencia de su PC.

3 RAZONES PARA TENERLO

Saldrá en PS3
Los usuarios de consola nos perdimos la primera parte. Ahora es nuestro momento.

Impactante
Crytek sabe cómo explotar un hardware al máximo. Técnicamente impecable.

Multijugador
Poder emplear los poderes del Nanotraje lo hace único.



Crysis 2



A LA VENTA EL 9 DE MARZO 2011

Compañía **Electronic Arts**
Programador **Crytek**
Género **Shooter**

EA ya nos ha enseñado su modo multijugador

En 2011 habrá crisis. Pero tranquilos, no nos referimos a la económica, que también, sino a la segunda parte del *shooter* más aclamado en PC durante los últimos años. **Crytek** ha decidido apiadarse de los consoleros y nos va a obsequiar con un título de altísima calidad, con gráficos hiperrealistas y, al igual que en la primera parte, con una libertad que va mucho más allá de poder moverse hacia donde uno quiera.

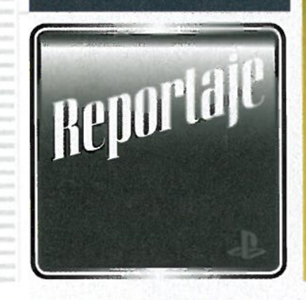
NUEVOS DETALLES

En Londres tuvimos la ocasión de poner las manos sobre su modo multijugador y estuvimos disparando a periodistas extranjeros siguiendo las habituales reglas y procedimientos del género, es decir, en combates por equipos y capturando posiciones. Sin embargo pudimos apreciar dos diferencias notables respecto a la competencia: una, las posibilidades que otorga el Nanotraje en los tiroteos y enfrentamientos cuerpo a cuerpo, y dos, los puntos de experiencia, que te permiten mejorar dicho traje y conseguir armas nuevas a medida que jugamos. Sí, es verdad que algunos títulos utilizan sistemas un tanto parecidos, pero ¿en cuál puedes hacerte invisible, cargarte un enemigo de un golpe y acto seguido adquirir un arma nueva? Promete ser, por diversión y calidad técnica el rey de *PSN* todo el próximo año.





Las situaciones peligrosas y llenas de acción abundarán en Crysis 2. Pero lo mejor es la manera en que se resuelven. Prácticamente podrás solucionar los problemas que se presenten de la manera que tú creas más conveniente.









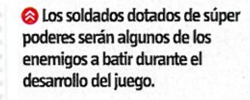


3 RAZONES PARA TENERLO

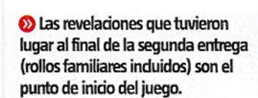
Terror y acción
El título intenta combinar lo mejor de ambos estilos de juego.

Vuelve Alma
Es uno de los personajes más terroríficos de los últimos años.

Coopera
El nuevo modo Campaña para dos jugadores promete grandes emociones.


Los soldados dotados de súper poderes serán algunos de los enemigos a batir durante el desarrollo del juego.




Las revelaciones que tuvieron lugar al final de la segunda entrega (rollos familiares incluidos) son el punto de inicio del juego.

PS3

F.E.A.R. 3

El miedo en primera persona vuelve a PS3

Compañía
Warner Bros
Programador
Day 1 Studios
Género
Shooter



FEAR 3 se inicia ocho meses después de que el pueblo de *Fairport* quedara devastado (algo que recordarán muy bien aquellos que jugaron con la anterior entrega) en un desesperado intento de destruir a las dos perversas entidades que suponen una amenaza para toda la humanidad: el científico Paxton Fettel y Alma, la peculiar niña en torno a la cual gira todo el argumento de la serie (y que en esta entrega se encuentra bastante más crecidita, por cierto). De nuevo encarnarás el papel de un miembro del equipo FEAR, especializado en lidiar con todo tipo de desastres «paranormales». Y de nuevo el *shooter* subjetivo y el *survival horror* se mezclan en un desarrollo que promete dar muchos más «sustos» que los anteriores capítulos, y seguirá presentando una serie de «poderes» más allá de lo humano para el protagonista, como la ya característica posibilidad de ralentizar el tiempo a su alrededor. Como novedad en esta entrega se incorpora una modalidad multijugador cooperativa para dos participantes, en la que uno encarnará a un soldado y el segundo a un «fantasma» con una serie de habilidades completamente diferentes. Los modos competitivos clásicos también estarán contemplados en diferentes modalidades, obviamente.



Ambientación insuperable
El ejército más disciplinado y estrambótico del mundo llega hasta las Américas.

Futuro desolador
Alerta a occidente de los peligros que conlleva la crisis económica.

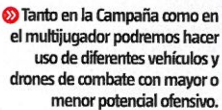
Acción a raudales
La pantalla se ve inundada de balas en un título frenético.











Los militares coreanos no se andarán con remilgos a la hora de tratar con los ciudadanos americanos. Así es el clima en un país invadido: de opresión.



Tanto en la Campaña como en el multijugador podremos hacer uso de diferentes vehículos y drones de combate con mayor o menor potencial ofensivo.

A LA VENTA EN MARZO 2011



Homefront

O qué pasaría si Corea del Norte invadiese USA



Compañía **THQ**
Programador **Kaos Studios**
Género **Shooter**

Parece ser que 2011 va a ser año de bueno *shooters* y de geniales ambientaciones. En el caso de ***Homefront***, tenemos buen aspirante al podio en el primer aspecto y ganador incontestable en el segundo, ya que con una gran puesta en escena y el guión de John Milius (*Apocalypse Now*), podremos ver de primera mano los efectos de una feroz invasión de Estados Unidos por parte de las fuerzas militares norcoreanas.

TENSIÓN Y REACCIÓN

Homefront resultará impactante desde los primeros minutos de su campaña en los cuales se retratan con todo lujo de detalles los horrores que le toca vivir a la población civil de un país ocupado. Los coreanos se muestran como un enemigo feroz y sin escrúpulos al que tocará hacer frente por medio de nuestro protagonista: un antiguo piloto de las fuerzas aéreas que, en parte por el destino, y en mayor parte por el instinto de supervivencia, acaba uniéndose a la guerrilla de la resistencia. Ahí comenzará el habitual desfile de tiroteos, acción y efectos especiales de la gran calidad que se demanda hoy día. Dicha calidad también se hará patente en el modo On-line, donde un interesante sistema de puntos de experiencia permitirá a los jugadores adquirir nuevo equipo y amoldarse a cada situación.



Los pocos americanos que quedan con la moral y valor necesarios formarán la resistencia.



The Last Guardian

La aventura más secreta y esperada llegará desde Japón

3 RAZONES PARA TENERLO

Un gran creador
Fumito Ueda se ha convertido en uno de los mayores genios del género.

Ambientación única
Cuenta con toda la magia que sólo este estudio puede proporcionar.

Inteligencia
Destacará el diseño del comportamiento de la criatura.

Parece que finalmente el nombre de la criatura que acompaña al protagonista será «Trico», en clara alusión a la primera obra del creador que vio la luz en PlayStation 2.



Compañía
Sony C.E.
Programador
Team Ico
Género
Aventura



Uno de los autores más venerados en esto de los videojuegos, el sinpar Fumito Ueda, regresa tras proporcionarnos dos obras maestras de la talla de *Ico* y *Shadow Of The Colossus*. Con un estilo gráfico que sigue en la línea de éstos, poco conocemos de su argumento o mecánica, aunque sabemos que se basará en la simbiosis entre un joven protagonista y un gigantesco y mítico animal a medio camino entre pájaro y felino, similar a un grifo. El comportamiento de este ser está siendo uno de los elementos más cuidados, pues se le pretende dotar de una elevada inteligencia artificial. Por lo visto, la relación entre ambos protagonistas no será muy fluida al comienzo, pero poco a poco irá afianzándose, a medida que el jugador supera retos de todo tipo. Hasta finales de año no se espera su lanzamiento en todo el mundo, por lo que aún quedan muchos números para ir revelándote todos sus detalles...







Los diferentes países en peligro de ser invadidos por los malos serán el entorno elegido por los programadores.



Ghost Recon Future Soldier

Compañía
Ubisoft
Programador
Ubisoft
Género
Acción

Descubre cómo serán las guerras de la próxima década



La cuarta entrega de una de las sub-sagas más exitosas del universo creado por Tom Clancy nos traslada a un futuro cercano en el que una fuerza ultra-nacionalista ha tomado el control de Rusia y se dispone a invadir los países adyacentes. Por lo tanto, la acción se desarrollará en lugares tan variados como Noruega, Oriente Medio y Asia. De nuevo volveremos a estar al mando de un equipo *Ghost*, esta vez con cuatro integrantes: un comando, un francotirador, un ingeniero y un explorador. La mayor parte del juego sigue teniendo como perspectiva la tercera persona, pero mientras nos encontremos bajo cobertura pasará a una cámara subjetiva para gozar de mayor control. Uno de los *gadgets* más espectaculares que podremos emplear es el camuflaje óptico, visto con anterioridad en títulos como la saga *Metal Gear*, y que nos hará prácticamente invisibles ante los ojos del enemigo. También existirá la posibilidad de controlar «drones de combate», unos pequeños robots teledirigidos con gran capacidad ofensiva que resultarán la mar de útiles cuando no queramos exponer a nuestro equipo a peligros innecesarios.



En el futuro
Podrás emplear todos los «gadgets» de los soldados de la próxima década.

Gráficos next-gen
Su apartado técnico promete superar todo lo visto hasta la fecha.

Cooperativo
Esta modalidad se convertirá en la estrella del juego.



El protagonista del juego estará dotado de diferentes habilidades gracias a los implantes biónicos.



A LA VENTA EN FEBRERO 2011



Serie con enjundia
La saga Deus Ex, sobre todo el primer capítulo, ha sido aclamada por la crítica.

Ambientación
Estética cyber-punk y elementos renacentistas se mezclan en la misma.

Elementos RPG
El personaje podrá ir mejorando sus habilidades a medida que avance.



El argumento del juego, al igual que ocurría con anteriores entregas, seguirá siendo uno de los puntos fuertes.



La perspectiva empleada será la de primera persona, aunque en ocasiones cambiará a tercera para apreciar mejor el entorno.

Deus Ex Human Revolution

Un futuro no demasiado perfecto

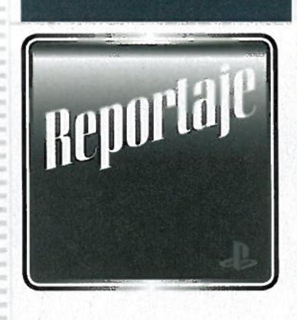


Compañía **Square Enix**
Programador **Eidos Montreal**
Género **Aventura/Acción**

Está claro que el ver el sello de **Square Enix** en un producto ya no es sólo señal de *RPG* de calidad, sino que su espectro ahora es mucho más amplio. Este **Deus Ex** se convertirá en el tercer capítulo de una serie que siempre ha sido alabada por la originalidad de su planteamiento, ya que bajo la apariencia de *shooter* en primera persona se esconden muchos más elementos y una profundidad de juego mucho mayor. El desarrollo de la historia tiene lugar en el año 2027 (25 años antes de los sucesos acaecidos en la primera entrega, por lo que nos encontramos ante una precuela). En esta época imaginada por los programadores los implantes biónicos están a la orden del día (a diferencia de los basados en la nanotecnología que eran empleados por los protagonistas de las dos anteriores entregas). Estos implantes podrá ser utilizados por el protagonista, Adam Jensen, en cuatro modalidades diferentes: Combate, Sigilo, Tenología y Social, según sea nuestro estilo de juego. Y es que la mecánica del mismo permite acercamientos muy diferentes a cada una de las misiones que se nos irán encargando, desde pasar desapercibidos ante los guardias a acabar con todo bicho viviente. Una compleja historia de traiciones entre grandes corporaciones seguirá siendo el eje central del argumento.









Lanzar hechizos es ahora mucho más rápido y sencillo. El lema es: cuando pulsas un botón algo siempre ocurre.

Tanto personajes como entornos estarán en esta ocasión a la altura de los que podrán disfrutar los jugadores de PC.



Dragon Age II

El RPG de Bioware quiere triunfar este año en consola

3 RAZONES PARA TENERLO

Control adaptado
El sistema de control ha cambiado para poder ser disfrutado en consola.

Gráficos mejorados
El motor gráfico se muestra sólido, sin los problemas de la primera entrega.

Diálogos con ayuda
Unos iconos te indicarán el impacto de tus posibles respuestas.

PS3

Compañía
Electronic Arts
Programador
Bioware
Género
RPG

Hace más o menos un año apareció en el mercado *Dragon Age*, representante medieval del siempre bien considerado rol de **Bioware**. Sin embargo el título tuvo ciertos problemas con su conversión a **PS3**, lo que provocó un resultado bastante inferior al esperado.

Así pues, ese será el objetivo principal de ***Dragon Age II***; adaptarse a nuestra consola de modo que el trabajo llevado a cabo estos meses se materialice en un *RPG* capaz de recibir buenas críticas en todas las plataformas. Lo que hemos visto hasta ahora nos ha dejado más que satisfechos, pues se nota el esfuerzo realizado para que la experiencia con el *sixaxis* sea altamente gratificante. Los combates serán ahora más dinámicos, con un control más sencillo y efectivo en el que un botón se usa para cada tipo de ataque y el motor gráfico se encargará de mover unos escenarios y personajes que esta vez sí, parecen pertener a una **PS3** y no a un *port* rápido y deslucido. Sin embargo, que esa adaptación del control no asuste a nadie. Las clásicas opciones de parar el combate y planificarlo siguen ahí, sólo se han añadido posibilidades.



Shift 2

Trepidantes carreras en comunidad

PS3

Compañía
Electronic Arts
Programador
Slightly Mad Studios
Género
Conducción

El impacto de *Gran Turismo 5* ha sido fuerte en el panorama de **PS3** y **EA** pretende darnos una alternativa sólida con la continuación de *Shift*, el *Need For Speed* más realista hasta la fecha.
La principal virtud de ***Shift 2*** es su capacidad para llevarte al centro de la acción y hacerte sentir como un piloto y compartir con él su adrenalina. Tal y como afirman sus propios creadores la idea no será ofrecer cientos de coches irrelevantes al jugador, sino que lo que aparezca en el juego esté perfectamente representado. Y sí, por lo que pudimos ver en una versión que probamos en Londres, las sensaciones que transmite la conducción de los vehículos son muy intensas, pues gracias a una nueva cámara desde el interior del casco del conductor podremos sentir cualquier desnivel y cualquier impacto. Algo que nos impresionó también mucho fue la conducción nocturna, verdaderamente complicada y agobiante. Eso sí, cuando la domines podrás presumir de tus tiempos ante tus amigos, pues ***Shift 2*** utilizará también *Autolog*; ya sabes, la comunidad de amigos que también se usa en *NFS Hot Pursuit*.





Las carreras nocturnas serán todo un espectáculo de oscuridad y velocidad con ángulo de visión reducido. Ningún otro juego puede igualar esta sensación con la cámara interior.



Partículas, barro y efectos varios estarán a unos niveles impresionantes. Shift 2 será sin duda unos de los juegos que mejor luzcan en nuestras pantallas durante el próximo año.

3 RAZONES PARA TENERLO

Realismo intenso
La experiencia de correr a más de 300 km. por hora está increíblemente lograda.

Autolog
Esta opción te permitirá formar una comunidad alrededor del juego.

Conducir de noche
En ningún otro juego la conducción nocturna está tan bien recreada.





En TDU2 podrás conducir desde el clásico más exclusivo hasta el prototipo más actual. Todo dependerá de tu calidad al volante.



Gigantesco
Con un mapeado espectacular de Ibiza y total libertad de movimientos.

Los coches
No será Gran Turismo pero cuenta con un garaje de auténtico lujo.

On-line
TDU2 está pensado para jugarse en red y retar a cualquiera.





DAÑOS

Uno de los aspectos más novedosos de TDU2 es que ahora los vehículos cuentan con daños y tendremos que tener bastante cuidado para no causar muchos destrozos. Los golpes también pondrán a cero el contador de dinero acumulado por nuestra buena conducción.





Correr en tierra resultará complicado si nuestro coche no reúne los requisitos para ello. Antes de aceptar un reto, asegúrate de estar bien preparado.



Test Drive Unlimited 2

Ibiza va a convertirse en el mayor circuito de la historia



PS3

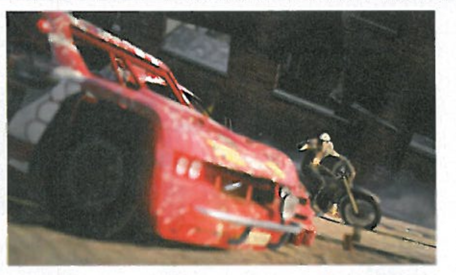
Compañía
Atari Inc.
Programador
Eden Games
Género
Conducción

Desde hace ya más de una década, la saga *Test Drive* siempre ha sabido encontrar la fórmula para distinguirse del resto y ***TDU2*** no iba a ser menos. En esta ocasión, el reto, que presenta más caras y posibilidades que nunca, se ha desplazado a Ibiza convirtiendo a la isla en el circuito más grande del mundo. Varios miles de kilómetros de recorridos sobre asfalto y tierra, cientos de carreras oficiales y la posibilidad de enfrentarte a millones de usuarios en red de manera individual o por equipos, son números realmente mareantes... pero es que hay mucho más. Habrá, sobre todo, total libertad de movimientos y muchas formas de vivir esta aventura en tiempo real que comienza como una historia y que poco a poco se va abriendo para ofrecer un sinfín de posibilidades. Las licencias, que nos enseñarán a conducir en cualquier circunstancia, son fundamentales. Aunque se pueda jugar de manera individual, ***TDU2*** adquiere su verdadera dimensión On-line, donde podremos jugar en modo Cooperativo, retar a cualquiera o competir en todo tipo de pruebas.

Ibiza es una ciudad cara y vamos a necesitar dinero para comprar y tunear los coches más exclusivos, vestirnos a la moda o comprar una casa a la altura de un campeón. Una aventura, un millón de posibilidades.









Se celebra una competición de coches en medio de un desastre sin precedentes.



3 RAZONES PARA TENERLO

Una gran saga
Las dos anteriores entregas han sido la referencia del género de conducción off-road en PS3.

Ahora con historia
Por primera vez existe una trama que acompaña a las carreras.

Tres dimensiones
Mucho más espectacular gracias al modo 3D que incorpora.



MotorStorm Apocalypse

Carreras en medio de la destrucción



Compañía
Sony C.E.
Programador
Evolution Studios
Género
Conducción

Tras visitar parajes desérticos con la primera entrega y selváticos en la segunda, los programadores de ***Evolution Studios*** han decidido ahora pasarse al entorno post-apocalíptico (o mejor sólo apocalíptico, pues las carreras se desarrollan en medio de un desastre de grandes proporciones que tiene lugar en una gran ciudad del área costera cercana a San Francisco, en los Estados Unidos). Para esta tercera entrega se ha dado mayor importancia a la historia (que antes era prácticamente inexistente) y se han introducido nuevos vehículos, como «utilitarios» modificados, motocicletas *choppers* y los conocidos *muscle cars*, además de los *buggies*, camionetas y demás que ya podían ser manejados con anterioridad. Durante el desarrollo de las carreras la fisonomía de los recorridos irá cambiando en cada vuelta: los edificios se vendrán abajo, los puentes se derrumbarán, aparecerán nuevos atajos... incluso determinados elementos armados del escenario intentarán acabar con nuestros vehículos. Otra de las novedades será la inclusión del modo 3D estereoscópico para televisores preparados con esta tecnología. Por supuesto, incorporará modo multijugador tanto local como en red.





Gigantescos alienígenas y chicas ligeras de ropa, señales de identidad de esta saga.

Duke Nukem Forever



Compañía
2K Games
Programador
Gearbox Software
Género
Shooter

Cuando muchos creíamos que nunca vería la luz este «sucesor espiritual» del mítico *Duke Nukem 3D* (aparecido hace ya casi quince años), los responsables de **2K Games** adquirieron sus derechos, tras años de convulso desarrollo, y pusieron su programación en manos de **Gearbox Software**. Han jurado y perjurado que el juego estará en las tiendas antes de que finalice 2011, y esperemos que esta vez sea cierto. Como ya sabréis, ***DNF*** es un *shooter* subjetivo en el que asumimos el papel del «*macho man*» Duke mientras intenta impedir la amenaza de una especie alienígena que llega a la tierra. El peculiar sentido del humor del protagonista no faltará en esta esperada producción...



Este será el aspecto predefinido de nuestro protagonista, aunque podremos personalizar su apartado físico antes de comenzar a jugar si así lo deseamos.



Mass Effect 2

Compañía
Electronic Arts
Programador
Bioware
Género
RPG

Las plegarias de millones de usuarios de **PlayStation 3** aficionados a los buenos *RPG* fueron escuchadas, y los responsables de **Bioware** han decidido lanzar ya mismo la segunda parte de su «otra» gran odisea del género (*Dragon Age II* también está a la vuelta de la equina). Las diferencias con la fantasía épica medieval son muchas, pues en ***ME2*** se le da mucha más importancia a la acción, llegando en ciertos momentos a parecer un *shooter* en tercera persona. Sin embargo, la profundidad de su argumento, geniales diálogos y posibilidades de personalización y mejora de los héroes son marca **Bioware**.

A LA VENTA EL 28 DE ENERO 2011





La interacción con los diferentes elementos del escenario se llevará a cabo de una forma muy intuitiva gracias a un nuevo sistema creado por los programadores.

3 RAZONES PARA TENERLO

Nuevo concepto
El desarrollo va mucho más allá de otros shooters Online, como Call Of Duty.

Creación
Podrás personalizar a tu personaje con infinidad de elementos.

La Comunidad
El juego pretende crear una gran base de jugadores que interactúen entre sí.

Brink

Un refrescante acercamiento a los shooters subjetivos

PS3

Compañía
Bethesda
Programador
Splash Damage
Género
Acción

Un mundo post-apocalíptico (esta vez por la subida del nivel del mar) es de nuevo el escenario de un juego de acción. La única ciudad que permanece sobre este inmenso océano, conocida como *The Ark* es el escenario en el que dos facciones enfrentadas, *Resistance* y *Security*, luchan por la supremacía. La utópica ciudad pronto se convierte en un caos debido a la superpoblación, y antes de comenzar a jugar tendrás que elegir a cuál de los dos bandos decides ayudar, cada uno de ellos con un acercamiento totalmente opuesto a este problema. A primera vista este ***Brink*** (desarrollado por los responsables de la parte multijugador de *Doom 3* o *Quake Wars*) puede parecer un *shooter* en primera persona más, pero una de sus mayores novedades reside en la incorporación de algunos elementos más propios de los *MMORPG* como el mundo persistente, la formación de grupos de jugadores organizados, la progresión de los mismos y la personalización de los personajes. Hasta 8 participantes de forma cooperativa podrán participar.



El juego está siendo desarrollado con un énfasis casi total en el apartado multijugador cooperativo y competitivo.



Hunted
The Demon's Forge

PS3

Compañía
Bethesda
Programador
inXile Ent.
Género
RPG

Tras intentar revitalizar la saga *The Bard's Tale*, los programadores de **inXile Entertainment** regresan a la carga con un nuevo *RPG* con grandes dosis de acción. De nuevo un mundo fantástico de espada y brujería será el bello escenario de las aventuras de dos aguerridos personajes: E'lara y Caddoc. La primera portará un arco y pequeñas armas blancas como dagas, mientras que el segundo será capaz de manejar otras mucho más contundentes, como espadas y mazas. Obviamente, el elemento cooperativo será el punto fuerte de esta nueva creación que hace uso del motor *Unreal Engine 3*.



A LA VENTA EL 18 DE FEBRERO 2011

Su motor gráfico es similar al empleado en SF IV, pero adaptado al la estética Marvel.

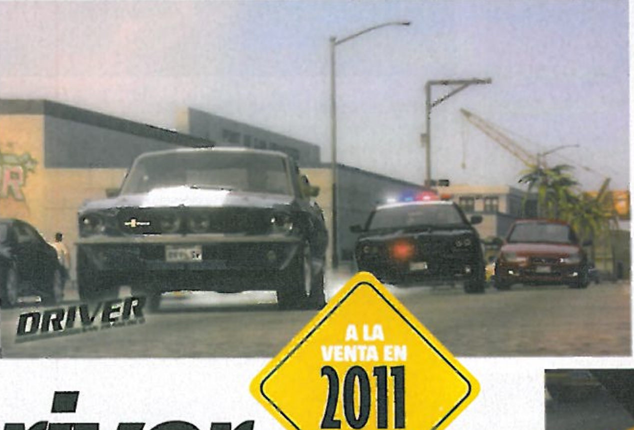
Marvel Vs. Capcom 3
Fate Of Two Worlds

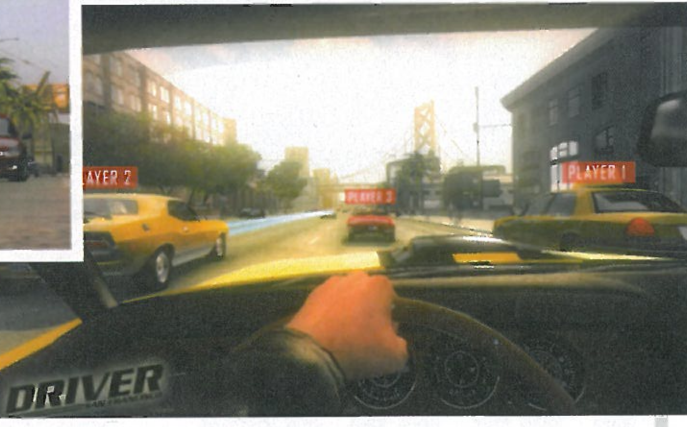


Compañía
Capcom
Programador
Capcom
Género
Lucha

Tras muchos años de ausencia, los personajes más populares de **Capcom** y de **Marvel** volverán a verse las caras por primera vez en esta generación -si obviamos los *remakes* aparecidos en *PS Store*- en lo que será también el debut de los gráficos tridimensionales en la serie (aunque su desarrollo seguirá siendo eminentemente bidimensional). Hasta ahora los personajes que se verán las caras incluyen clásicos de la talla de Spider-man, Ryu, Chun-li, Hulk, Albert Wesker, Chris Redifield, Capitán América, Iron-man, Thor, Morrigan, Deadpool, Lobezno o Arthur de *G'NG*, entre muchos otros...







A LA VENTA EN 2011

Driver San Francisco

Ubisoft intenta revivir la clásica saga de conducción

3 RAZONES PARA TENERLO

El retorno de un clásico
Se trata de un nuevo intento por revitalizar una saga conocida por todos.

Mismos creadores
Los chicos de Reflections vuelven a estar al frente del desarrollo.

Multijugador
Podremos competir en carreras On-lie contra otros jugadores.

Tras un par de entregas que no estuvieron a la altura de lo esperado, la licencia *Driver* sigue mereciéndose una adaptación que honre su memoria, y **Ubisoft Reflections**, con Martin Edmondson a la cabeza van a ser los encargados de intentarlo con este título que continúa el argumento de aquella tercera entrega lanzada para **PlayStation 2** por **Atari**. De esta manera el jugador se pondrá de nuevo en la piel de John Tanner, que se encuentra en la ciudad de San Francisco persiguiendo a su gran enemigo, Jericho. El entorno de esta urbe será de unas dimensiones considerables (unos 335 km²), aunque se ha eliminado la posibilidad de salir del vehículo y controlar al personaje directamente, en un intento de volver a las raíces de las primeras entregas de *Driver*. Pero sin duda la mayor novedad consiste en la habilidad de Tanner para «saltar» de un vehículo a otro de forma instantánea. Denominada *Shift*, esta capacidad será uno de los ejes del juego, y podrá ser utilizada a medida que realicemos maniobras especiales, como derrapes o adelantamientos arriegados...



Compañía **Ubisoft**
Programador **Ubisoft Reflections**
Género **Conducción**





La bella ciudad costera de San Francisco, en California, será el escenario de las persecuciones.



A LA VENTA EN 2011

El Señor de los Anillos La Guerra Del Norte



Compañía **Warner Bros**
Programador **Snowblind**
Género **RPG de acción**

Una licencia que se niega a desaparecer es la de *El Señor De Los Anillos*. Atrás quedaron las películas, pero ahora con los derechos adquiridos por **Warner Bros** se prepara un nuevo título que se centra en los sucesos acaecidos en las regiones del Norte de la *Tierra Media* durante la Guerra del Anillo que todos conocemos. Con un desarrollo a medio camino entre la acción y el *RPG* (algo que sus creadores dominan a la perfección) el juego incorporará un completo sistema de mejoras y de personalizacion para el protagonista, y también podrá ser jugado en modo cooperativo a través de la red.



El máximo responsable del juego trabajó con anterioridad en Devil May Cry y Okami.

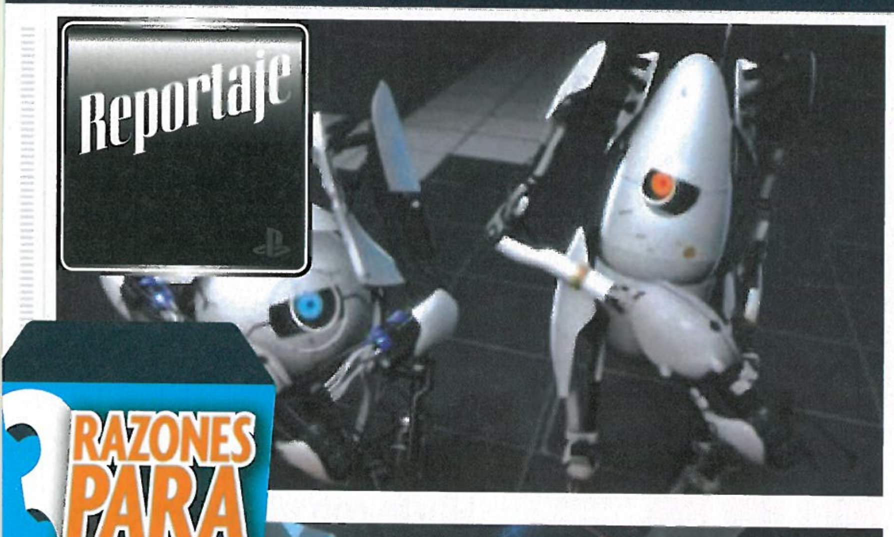
A LA VENTA EN PRIMAVERA 2011

El Shaddai

PS3

Compañía **Ignition Ent.**
Programador **Ignition Ent.**
Género **Aventura/ Acción**

Con el subtítulo de ***Ascension Of The Metatron***, la nueva producción de **Ignition Entertainment** fue una de las mayores sorpresas durante el pasado **E3**. Para empezar destaca su apartado gráfico, que le confiere un aire muy especial como puedes ver en las imágenes, pero sin duda su mayor originalidad reside en estar basado su argumento en un texto sagrado judaico (de hecho su nombre es uno de los que recibe Dios en esta religión). El desarrollo será el de un título de plataformas y acción, con combates cuerpo a cuerpo contra un extraño catálogo de enemigos...



Portal II

Vuelve a jugar con el tiempo y el espacio gracias a Valve

3 RAZONES PARA TENERLO

Su originalidad
La mecánica de juego de Portal fue revolucionaria y sin duda se superará en su secuela.

La mejor versión
Sus creadores han afirmado que en PS3 será más completo.

Multijugador
Podrás descubrir sus secretos acompañado de un colega.

Algunas de las novedades introducidas en Portal 2 son la modalidad multijugador cooperativa para dos participantes On-line o la presencia de nuevos tipos de material con los que experimentar la física del juego.

Sin duda puede describirse al primer *Portal* como uno de esos *sleepers hits* o títulos que llegan sin hacer mucho ruido y que revolucionan el mercado del videojuego gracias a un nuevo concepto de juego (algo que no es muy sencillo de lograr en nuestros días). La mala fortuna que tuvimos los usuarios de **PlayStation 3** es que nuestra versión del juego (que apareció dentro de la genial recopilación *The Orange Box*) era sin duda la peor de todas, y ni siquiera fue programada por **Valve**, creadores de este juego y de otras obras maestras como la saga *Half-Life*. Afortunadamente, esta situación no volverá a darse cuando aparezca la secuela el próximo mes de abril en nuestro país. La mezcla de *puzzles* y acción seguirá siendo la mecánica primordial en l juego, que ya verá la luz como un título independiente, y que se desarrollará varios cientos de años en el futuro tras los sucesos del original. De nuevo controlaremos la *Portal Gun* o pistola que permite crear esos «agujeros» tan característicos.



Compañía
Electronic Arts
Programador
Valve
Género
Puzzle/Acción




Reportaje
JUEGOS
Quema Calorías
Entrénate y prepara tu cuerpo para los excesos navideños. Te presentamos cuatro juegos con los que podrás ponerte en forma sin salir de casa y pasándotelo en grande solo o en compañía. Hazte con el que más se ajuste a tus necesidades.
0018.2 Calorías
77 PPM
Buen comienzo
0019.7
06/84
00:29

Por Anna







Entrenamiento riguroso. El juego incluye dos sensores de movimiento (brazo y pierna), pulsómetro y banda elástica.







Compañía
EA Sports
Jugadores
On-line
Sí
Promesa cumplida
Sí
Zona de juego
Amplia

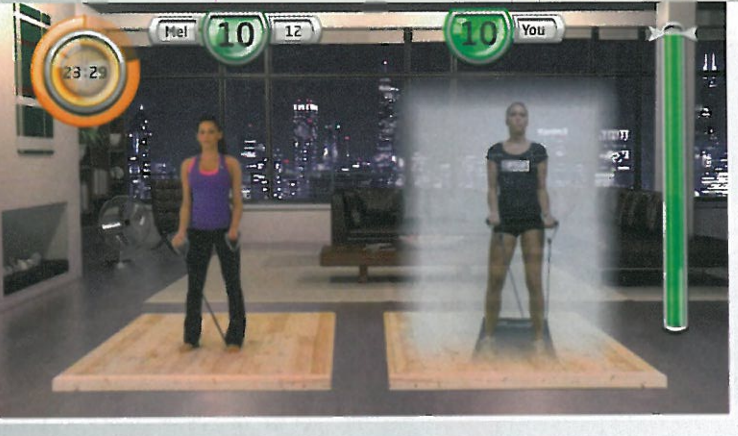


ACTIVE 2 Personal Trainer

Con nueve semanas de entrenamiento moldearás tu cuerpo con precisión

Como si estuvieras jugando a un videojuego, moviendo cada músculo de tu cuerpo para afrontar cada misión, las calorías quemadas irán en aumento, así como tu ritmo cardiaco. Con los sensores de movimiento y el pulsómetro colocados en una pierna y ambos brazos respectivamente, el juego te indica además de las calorías y las pulsaciones, la postura que has de tener y te la corrige. Los ejercicios de *fitness* incluidos están basados en deportes como el baloncesto o el ciclismo, entre otros muchos, cuando tu personaje se suba a la bici, tendrás que correr en el sitio para que éste pedalee, mover más deprisa las piernas para subir cuestas y, para bajarlas, mantenerte quieto haciendo sentadillas para pegar un brinco cuando te acerques a las rampas de salto. De esta manera habrás hecho cardio y sentadillas. Cada sesión dura de 10 a 30 minutos, -según tu resistencia así lo determinarás- y un entrenador personal te pondrá una serie de ejercicios dependiendo del nivel de dificultad que hayas escogido y el objetivo seleccionado (integral, cardio, torso, tren inferior y tren superior). Así pues, estará el ciclismo, pero también otros más precisos y concisos como hacer zancadas, extensiones de tríceps, patada de tijera o tracciones de tobillo laterales. Y si quieres que cada movimiento queme más calorías, pon algo de resistencia con la banda elástica que se incluye con el juego. Para motivarte aún más, controla tu progreso a través de Internet creándote un perfil. Tras cada sesión acabarás fatigado, sudoroso y prepárate para las agujetas del día después. ***Active 2*** cumple con lo prometido.

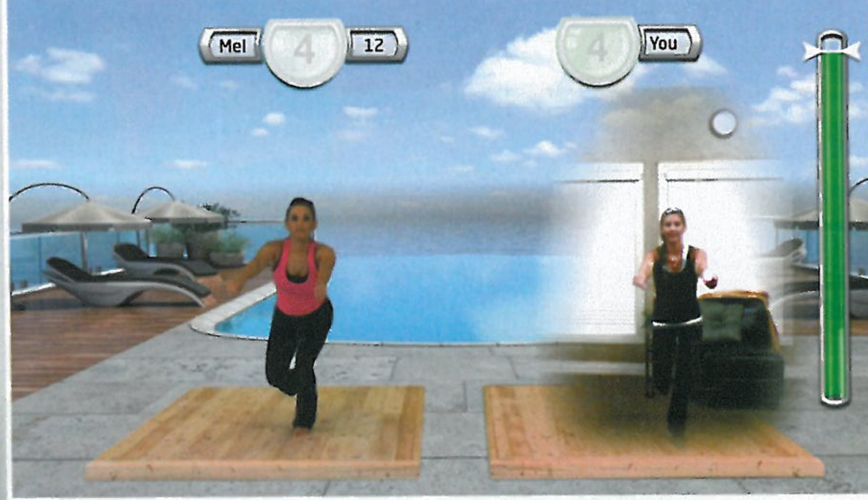




Si utilizas la banda elástica que se incluye con el juego conseguirás que los ejercicios de bíceps y tríceps sean bastante más efectivos, así obtendrás mejores resultados.

Sujeta el mando PS Move (es opcional) para que Mel B siga tus pasos y pueda hacer un seguimiento preciso de tus progresos. Te dirá cuándo lo haces bien y te corregirá la postura.

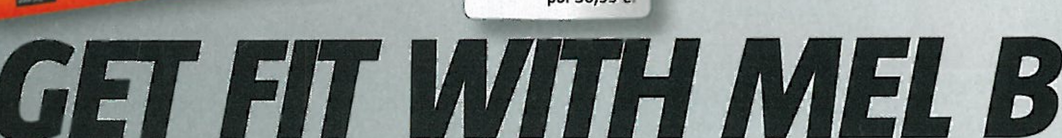




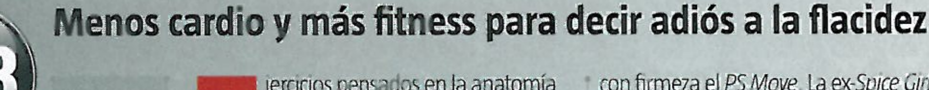
55,99 €




Pack deportivo. Puedes hacerte con Get Fit With Mel B con una banda elástica o bien, el juego solo por 50,99 €.



GET FIT WITH MEL B



Menos cardio y más fitness para decir adiós a la flacidez

PS3

Compañía
Black Bean
Jugadores

On-line
Sí
Promesa cumplida
Sí
Zona de juego
Muy amplia
P.V.P. Rec.
50,99 € (juego)

8,9

Ejercicios pensados en la anatomía de la mujer y en eso que tanto nos preocupa: cartucheras, abdomen y glúteos. Escoge un programa según los objetivos que desees conseguir, como por ejemplo Operación Bikini, con el que perderás grasa además de tonificarte. Y, lo mejor, si acabas de ser mamá encontrarás un entrenamiento ideal para ayudar a tu cuerpo a que recupere la forma tras el parto sin necesidad de dejar a tu bebé con la vecina, pues con el mando *PS Move* y sus lucecitas tendrás al peque mirándote muy entretenido. La mecánica es sencilla, conecta la cámara *PlayStation Eye* (así aparecerás en la tele) y colócate delante de ella sujetando con firmeza el *PS Move*. La ex-*Spice Girl* te irá indicando los movimiento que has de hacer (hazte hueco en la habitación porque vas a necesitar bastante espacio libre). Si escoges la modalidad Baile realizarás giros de talón, chachachá y saltos con sacudida, con *Cardiobox* harás saltos de tijera, patinaje... En fin, ***Get Fit With Mel B*** incluye multitud de ejercicios que te permiten estar en forma con tan solo 30 minutos al día con tanta efectividad como si tuvieras a un entrenador personal en casa. Lo poco o nada útil del juego es su apartado de Nutrición, pues las sugerencias alimenticias nada tienen que ver con nuestra dieta, ¿a quién le apetece unas gachas con manzana para desayunar?



Con tabla. El juego se vende junto con la tabla de skate, imprescindible para poder jugar a Tony Hawk Shred.

81,99 €







Compañía
Activision
Jugadores
On-line
Sí
Promesa Cumplida
A medias
Zona de juego
Normal

8,0

TONY HAWK SHRED

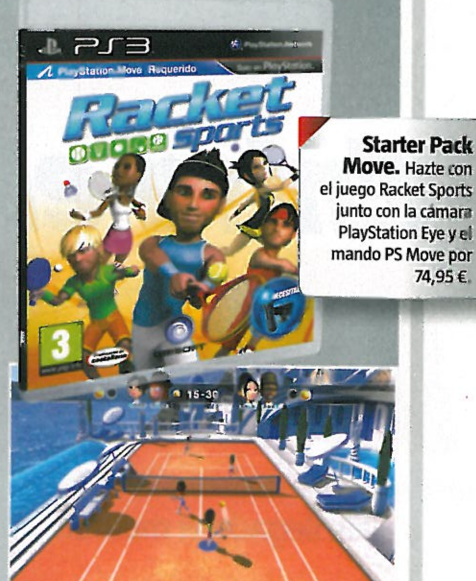
PS3

Unos cuantos grinds y flip tricks para perder algo de volumen

Si eso de hacer fondos, flexiones o sesiones de *cardiobox* no te va, tienes esta otra opción para estar en forma. Y es que ***TH Shred*** se juega con una tabla de *skate* sobre la que tendrás que realizar movimientos reales para superar las fases. Mantén la postura de un *skater* -a modo de sentadilla-, mientras haces un *ollie* pisando la parte de atrás de la tabla. Acto seguido realiza un *Flip Trick* inclinándote hacia delante y pisando el lado izquierdo de la tabla. Si esto lo repites una y otra vez, nivel tras nivel durante una hora todos los días, te aseguro que se te quedará un cuerpito delgado y fibroso. El «problema» es que las cabriolas que hay que hacer y la agilidad que debes tener sobre la tabla es muy exigente -tus pies estarán más tiempo en el suelo que en la tabla-. Y, además, es más que probable que la tabla no resista pisotones bruscos y pesos pesados. Su jugabilidad está a años luz de los sencillos y divertidos *Tony Hawk's Pro Skater*. Sin duda, ***TH Shred*** está pensado para los más jóvenes de la casa que aún no sufren rigidez muscular y para esos padres que no quieren ver a sus hijos apoltronados en el sillón jugando a la **Play**.







Starter Pack Move. Hazte con el juego Racket Sports junto con la cámara PlayStation Eye y el mando PS Move por 74,95 €.



RACKET SPORTS

Pocas calorías quemarás aunque te dejes la piel haciendo reveses con la raqueta

Compañía
Ubisoft
Jugadores
On-line
Sí
Promesa cumplida
No
Zona de juego
Normal
P.V.P. Rec.
40,99 € (juego)

7,8

Aunque ofrece cinco tipos de deporte de raqueta (Tenis, *Squash*, *Badminton*, Tenis de mesa y Tenis playa), realmente no notas la diferencia. El escenario cambia, así como la pelota y el terreno de juego, pero eso en la jugabilidad no se aprecia. De tal modo que si juegas en la arena de la playa te moverás igual de rápido que si lo haces sobre la tarima de una pista de *Squash*. Lo mismo sucede con el golpe de raqueta, que da igual golpear una bola de pin pon que la de tenis. Calorías pocas perderás con ***Racket Sports*** porque apenas requiere movimiento corporal; sin embargo, brazo sí que harás gracias al uso obligatorio del mando de *PS Move*: dar golpes al aire sin precisión y sin técnica provoca tremendas agujetas. Y es que, la velocidad de tu movimiento influirá en la potencia y longitud del golpe.

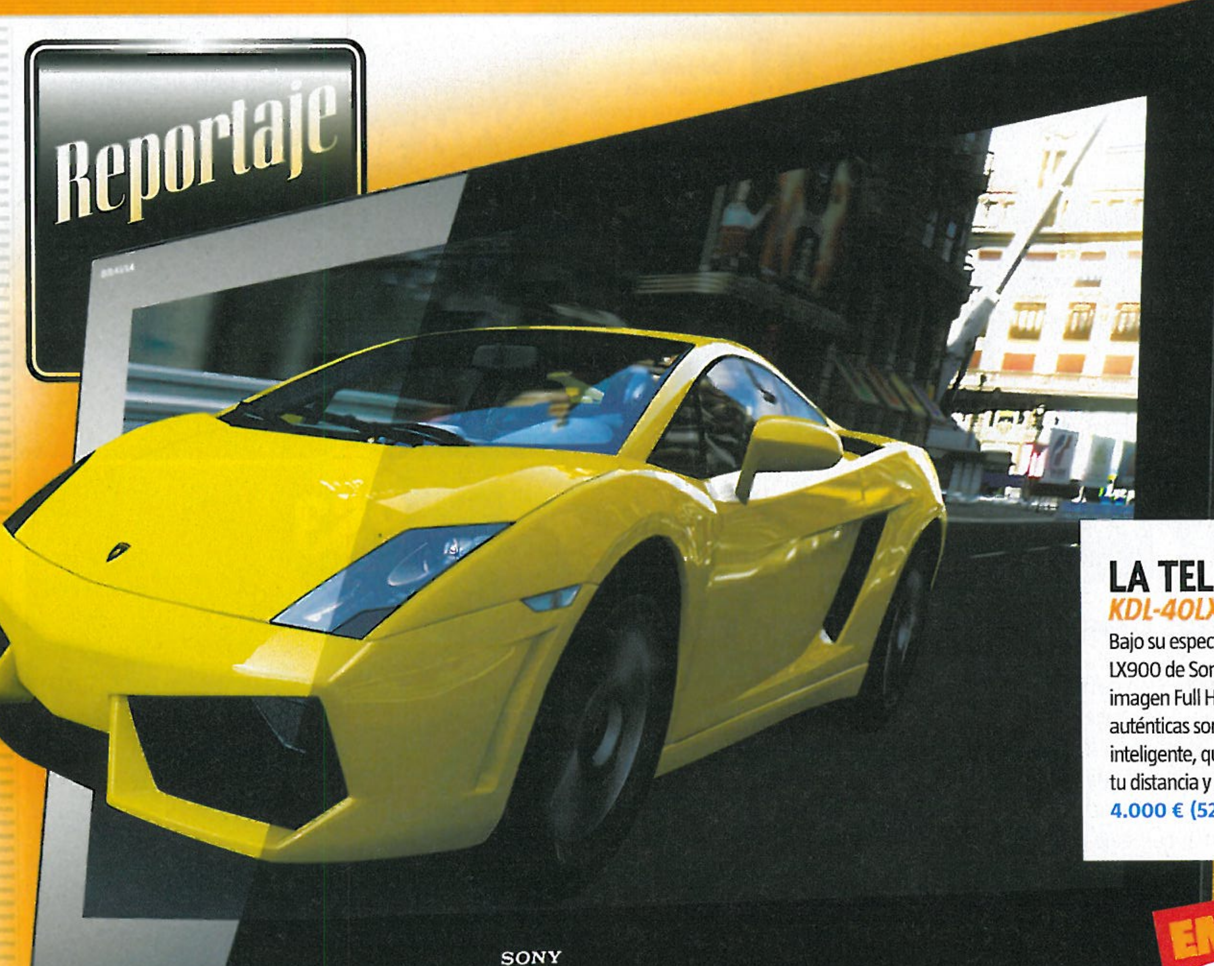
A pesar de ser jugador activo, con este título no conseguirás ponerte en forma. Pero eso sí, te lo pasarás pipa, sobre todo si juegas con otros tres amigos vía On-line u Off-line.



Para desestabilizar a tu rival, varía la velocidad del golpe y haz que corra. De este modo, las partidas multijugador se volverán mucho más interesantes.

Reportaje

Sony



LA TELE INTELIGENTE

KDL-40LX900

Bajo su espectacular diseño Monolith, la serie LX900 de Sony ofrece la última tecnología en imagen Full HD 3D (emisor y gafas incluidas) y auténticas sorpresas como el sensor de presencia inteligente, que ajusta la imagen dependiendo de tu distancia y posición frente al TV. **2.600 € (40") 4.000 € (52") 6.000 € (60")** www.sony.es

EMISOR 3D INCORPORADO

Entra en una nueva DIMENSIÓN

JUEGA EN 3D

¡Ha llegado el momento de que los juegos se salgan de tu televisión!

Las imágenes en 3D han dado el salto de los cines a los salones. Ahora puedes ver sin salir de casa juegos y películas mucho más reales con sensación de profundidad. Para lograrlo, las televisiones estereoscópicas emiten dos fuentes luminosas con una diferencia posicional similar a la de los ojos humanos. Al recibir ambas imágenes con diferentes perspectivas a la vez, el cerebro las funde y crea una imagen tridimensional, que es como estamos diseñados para ver los seres humanos. La tecnología ahora es capaz de imitar nuestra visión para hacer que percibas imágenes en dos dimensiones como si tuvieran profundidad, aunque se trata simplemente de una ilusión.

Las imágenes en 3D no se han inventado ahora. En 1840 Sir Charles Wheatstone inventó el estereoscopio, el primer aparato que muestra dos imágenes iguales para que el cerebro las funda en otra tridimensional. A lo largo del siglo XX las 3D se pusieron de moda en el cine en varias ocasiones. El repunte de los años 80 fue uno de los momentos más intensos, con películas como *Tiburón III* o *El Pozo del Infierno* (**Amityville 3D**). Por entonces se utilizaban gafas «anaglifo» con cristales de colores diferentes -normalmente rojo y azul)- que filtraban una imagen para cada ojo, pero la imagen no tenía calidad suficiente.

Ahora se usa la emisión de imágenes intercaladas y gafas polarizadas para diferenciarlas. Esta tecnología, de más calidad, es la que está llegando a las televisiones caseras y a los juegos, ofreciendo una experiencia diferente. ¿Te apuntas a vivirla?

KDL-46HX800

Prepárate para disfrutar de tus películas y juegos favoritos, en Full HD y sin borrosidad, gracias a la exclusiva tecnología Motionflow 200Hz Pro con Image Blur Reduction. Con una imagen espectacular, unos negros profundos y la gama más rica de colores, esta TV será la llave para disfrutar de las 3D, adquiriendo el emisor 3D y las gafas por separado. 1.600 € (40") 1.700 € (46") www.sony.es





KDL-40NX710

Diseño Monolith, con superficie de pantalla elegante y sin bordes, y todos los beneficios de la tecnología Motionflow 100Hz Pro. Con Wi-Fi integrado, está preparado para la reproducción Full HD 3D, adquiriendo aparte el emisor y las gafas. La excasa diferencia de precio entre los modelos de 40 y 46 pulgadas es un aliciente para los que buscen una pantalla colosal. 1.700 € (40") 1.800 € (46") www.sony.es

KDL-46HX900

Gracias a la retroiluminación LED de atenuación local disfrutarás de colores vivos, negros profundos y los blancos más brillantes que hayas visto en un TV. El panel OptiContrast reduce los brillos en un aparato que cuenta además con la tecnología Motionflow 400 PRO, lo que se traduce en imágenes perfectas sin borrosidad de ningún tipo. Preparada para 3D (aunque es preciso comprar el emisor y las gafas aparte). 3.000 € (46") 4.000 € (52") www.sony.es

KDL-55NX810

Disponible exclusivamente en 55 pulgadas, este modelo no sólo se beneficia del diseño Monolith, conexión a Sony Internet TV y la tecnología Motionflow PRO 200Hz, sino que además incluye de serie una peana altavoz de aluminio pulido con sonido 2.1. Además, está preparado para las 3D. Para disfrutar de ellas sólo debes comprar el emisor y la gafas. 3.500 € (55") www.sony.es

EQUIPO BÁSICO

Lo primero que necesitas es una televisión con imagen 3D. Algunos modelos necesitan además un emisor adicional (observa el logotipo que hemos puesto en cada modelo) que puede suponer 200 euros más. También necesitas un par de gafas por cada persona que vaya a ver la pantalla, y no todas las gafas valen para todas las televisiones. También debes tener tu PlayStation 3 actualizada después de junio de 2010 para ver imágenes en 3D.

OJOS SANOS

Hasta un 15 por ciento de las personas pueden ser incapaces de ver las imágenes en 3D debido a problemas visuales, ya sea ojo vago (ambliopía), estrabismo, ceguera en un ojo o incluso daltonismo. Esto se debe a que el cerebro debe procesar la imágen de ambos ojos para elaborar una nueva con sensación de profundidad y, si la información no es la «estandarizada» para ojos sin problemas o no llega la de un ojo, no puede procesarla de la forma correcta.

VIDEOJUEGOS A 60 FPS

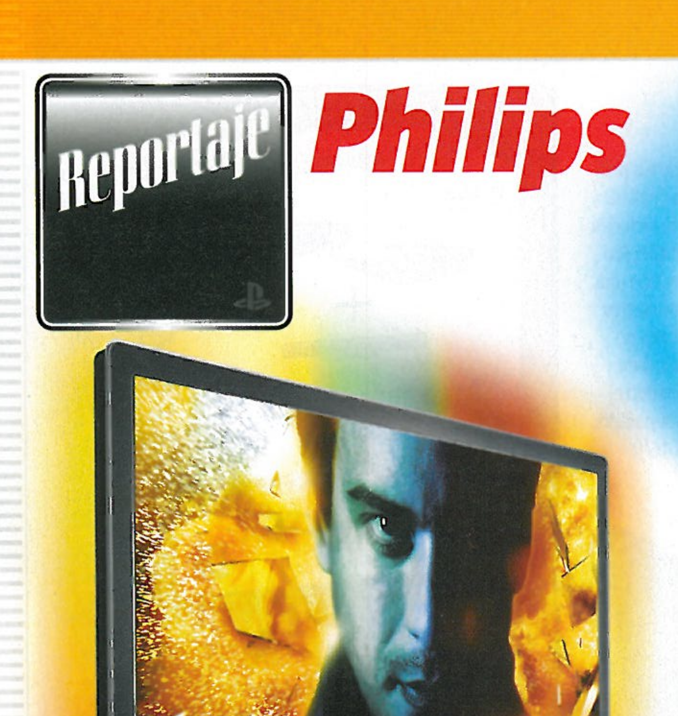
Desarrollar videojuegos para que se vean en 3D requiere a los estudios un esfuerzo técnico adicional, ya que tienen que emitir dos frames, uno para cada ojo, de forma que, para que haya calidad, el juego debe funcionar a 60 frames por segundo constantes. La resolución se ve afectada en la misma medida. En contrapartida, el jugador logra mucha más inmersión en el mundo de juego y la sensación de profundidad abre la puerta a nuevas jugabilidades.

NO ES ORO (EN 3D) TODO LO QUE RELUCE

La calidad de las 3D no es la misma en todas las películas. Si se ha rodado con esta tecnología (caso de Avatar) transmitirá mucho más realismo y estará mejor técnicamente que si se ha realizado una conversión informática (como en Furia de Titanes o Alicia en el País de las Maravillas). Se calcula que para hacer una conversión con calidad son necesarios ocho meses de trabajo. En España, la primera película rodada en 3D con actores reales ha sido Viaje Mágico a África, de Jordi Llompart.

Reportaje

Philips





AMBILIGHT CINEMA 21:9

Este verdadero sueño para los amantes del cine respeta el formato original de las películas sin añadir barras negras ni distorsionar la imagen. La tecnología Perfect Pixel HD y LED Pro garantizan una imagen impecable. Totalmente compatible con 3D, y con el emisor incorporado, tu única preocupación será comprar el número de gafas que necesites para toda la familia. **4.010 € (58")** www.philips.es

AMBILIGHT 46PFL9705H

Galardonado con un premio EISA 2010-2011, este televisor es un verdadero deleite para la vista gracias a la incorporación del Ambilight Spectra 3, y la tecnología Clear LCD de 400Hz, a la que se suma al engine Perfect Pixel HD y la compatibilidad con 3D, siempre y cuando adquiramos por separado el kit de emisor y gafas. El sonido, excelente, gracias a sus altavoces con Incredible Surround. **2.810 € (46")** www.philips.es

LG

EMISOR 3D INCORPORADO

47LD950

LG apuesta por las gafas 3D pasivas (el sistema usado en las salas de cine). La ventaja: son más baratas, ligeras y sin parpadeo. Este TV de 47 pulgadas explota esta tecnología, bautizada como Cinema 3D, amén de incluir un sensor inteligente que ajusta el brillo dependiendo de la iluminación de la sala, ahorrando hasta un 84% de energía. **1.699 € (47")** www.lg.com/es

EMISOR 3D INCORPORADO



LX9500

La joya de la corona LG. Esta maravilla despliega 4 veces más LEDs que los televisores LED standard, y un ratio de contraste de 10.000.000:1. Por supuesto, es 3D e incluye de regalo dos pares de gafas pasivas. Sin duda, la opción para los más exigentes. **3.599 € (55") 2.899 € (47")** www.lg.com/es

EMISOR 3D INCORPORADO



LX6500

Entre los grandes atractivos de esta gama, destaca la tecnología LED Plus, que mejora el contraste y la calidad de imagen, amén del sistema Clear Voice, que realza los diálogos sobre los efectos de sonido y la banda sonora, algo realmente útil cuando quieres ver una película de acción a las tantas. **1.399 € (42") 1.799 € (47")** www.lg.com/es

Samsung

LED 7000

Los televisores Samsung incorporan un convertidor que transforma cualquier señal 2D en 3D. Este además despliega las tecnologías Ultra Clear Panel, Megacontrast y una imagen a 600Hz. Para disfrutar de las 3D sólo necesitarás las gafas, que se comercializan aparte. **1.599 € (40") 1.799 € (46") 2.799 € (55")** www.samsung.com/es



LED 8000

Además del convertidor 2D/3D, y el Control Dinámico de iluminación, la gama 8000 despliega imágenes a 800Hz y ahorra hasta un 70% de energía respecto a modelos anteriores (consume menos de 0,06W en modo standby). Integra sintonizador de TDT de alta definición. **1.999 € (40")** www.samsung.com/es

LED 9000

Con un chasis elaborado en acero inoxidable y sintonizadores y altavoces integrados en el soporte, la espectacular serie 9000 de Samsung despliega una calidad de imagen insuperable en sólo 7,98 milímetros de grosor. Incorpora además un mando a distancia con pantalla a color táctil. **5.299 € (46") 6.499 € (55")** www.samsung.com/es



Panasonic



VT20

Este plasma Full HD 3D incorpora de serie dos pares de gafas, una soberbia calidad de imagen con certificado THX y sus 600Hz y modo 24p Smooth Film lo convierten en un sueño para cinéfilos. Además, con los Panasonic VT20 podrás llevarte a casa el Blu-ray 3D de Avatar (no podrás encontrarlo en las tiendas). Date prisa, la oferta acaba el 5 de enero. **1.999 € (42") 2.299 € (46") 2.499 € (50") 5.099 € (65")** www.panasonic.es

Toshiba



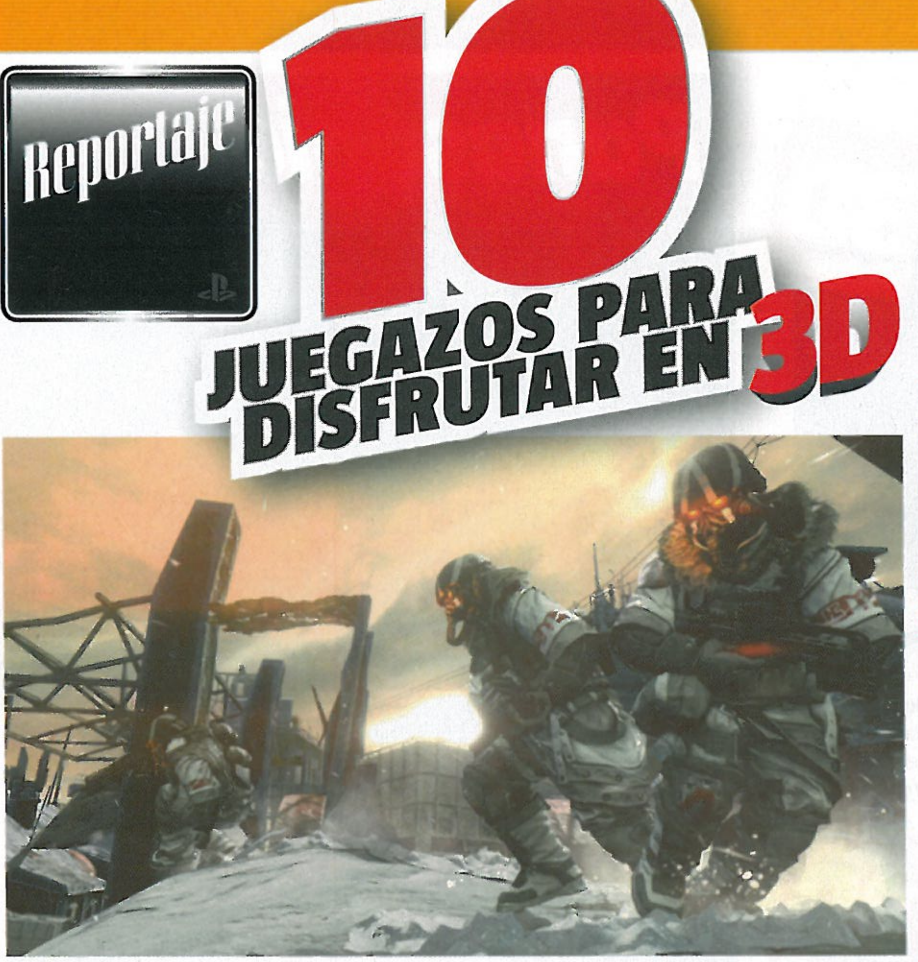
REGZA WL768G

Mas allá del hermoso diseño de Jacob Jensen, esta gama deslumbra por sus prestaciones técnicas (Active Vision M200HD, Meta Brain, modo 24p), su elevado contraste (7.000.000:1) y modos especialmente dedicados a películas y videojuegos. Incluye unas gafas activas 3D y sintonizadores HD para TDT, satélite y cable. Y además es compatible con Windows 7. **1.899 € (40") 2.199 € (46") 3.099 € (55")** www.toshiba.es

Reportaje

10 JUEGAZOS PARA DISFRUTAR EN 3D

La experiencia de juego que vives en 3D es diferente: en un shooter tienes más inmersión, en uno de conducción puedes conducir mejor y en uno de puzzles jugarás como nunca lo habías hecho



KILLZONE 3

En la misión en la nieve que hemos visto, los copos caen entre tus ojos y la pantalla. Cuando estás tras una cobertura distingues sin problemas los objetos más cercanos de los que están lejos; al apuntar sientes el punto de mira a 15 centímetros de tu cara y al utilizar el *jetpack* sientes que el suelo se aleja bajo tus pies. Casi puedes oler a los *Helghast*. El trabajo de **Guerrilla** con ***Killzone 3*** es el ejemplo más espectacular de lo que pueden suponer las 3D en un videojuego.



GRAN TURISMO 5

Kazunori Yamauchi ha sido tan perfeccionista con las 3D como con el resto del juego. ***GT5*** te da la opción de elegir el grado de tridimensionalidad con el que te sientas cómodo. Durante la carrera la profundidad te servirá para percibir la distancia entre coches y la proximidad de las curvas, potenciando la inmersión.



CALL OF DUTY: BLACK OPS

Aunque en los planos más cortos puede flojear algo, la acción es mucho más trepidante al permitirte sentir que te adentras en los escenarios. Es tan útil tener esa percepción de profundidad que al poco olvidas la tecnología para sumergirte en la batalla. Los vídeos en 3D son (todavía más) espectaculares.



TUMBLE

Lo último en tecnología de **PS3** con *Move* y 3D que muestra lo mejor de ambos. El resultado es una experiencia muy interesante y satisfactoria en la que mueves bloques en el espacio comprendido entre tú y la pantalla.



MOTORSTORM APOCALYPSE

Una de las sensaciones del pasado **E3** de Los Angeles, donde pudimos probar por primera vez sus explosivas 3D. La gente saltará sobre tu capó, los edificios se te vendrán encima... y tú agacharás la cabeza por instinto en más de una ocasión.



AVATAR

El planteamiento de James Cameron del título comprendía el juego. ***Avatar*** fue el título que desató el auge de las 3D.



RIDGE RACER 7

Los juegos de conducción parecen especialmente adecuados para las 3D, aunque en ***Ridge Racer 7*** los desarrolladores han optado por suavizar el efecto de profundidad en las carreras y potenciarlo en los momentos previos a ellas.



TRON EVOLUTION

Las 3D encajan sin problemas en el planteamiento de un juego que intenta transmitir sensación de vivacidad y rapidez en cada movimiento, aunque las características del mundo de juego hacen que resulte algo plano.



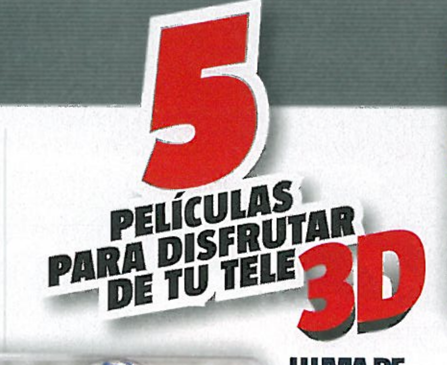
PRINCE OF PERSIA TRILOGY

Permite variar la intensidad de las 3D y su uso es todo un acierto sobre todo para los entornos abiertos de plataformas.



SLY TRILOGY

También permite variar la intensidad de las 3D, pero en este caso el efecto que se consigue es bastante raruno, sobre todo cuando llueve.



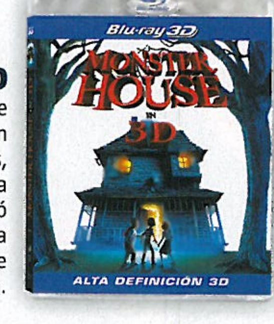


COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2010

Este documental recoge desde la ceremonia de inauguración hasta el histórico, y hermoso, gol de Iniesta en la final contra Holanda. Lo mejor, las imágenes de los partidos en gloriosas 3D. Eso sí, el comentarista no puede ser más soso.

LLUVIA DE ALBÓNDIGAS 3D

Si esta comedia ya era recomendable en DVD y el BD convencional, más aún en esta edición, que explota al máximo el formato tridimensional para la que fue creada. Los numerosos extras (salvo los tráilers de otros BD 3D) permanecen en dos dimensiones.



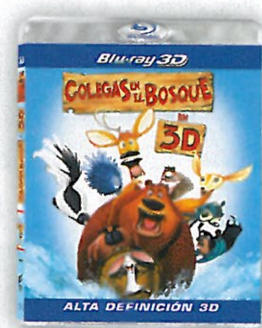
MONSTER HOUSE 3D

Una fantástica ocasión de redescubrir esta producción de Spielberg y Zemeckis, originalmente creada para cines 3D. Aquí no se estrenó en ese formato, pero ahora podrás desquitarte desde casa. Y de qué manera.

FURIA DE TITANES 3D

Disponible desde el pasado septiembre, esta edición 3D alcanza sus mayores cotas de espectacularidad con las apariciones de Medusa y el Kraken. Y resulta una agradable excepción ante tanta película de animación.





COLEGAS EN EL BOSQUE 3D

Otra comedia de animación remasterizada para aprovechar las posibilidades del 3D. Lo mejor, los numerosos extras, que incluyen juegos interactivos mejorados para 3D. Incluye el tráiler, tridimensional, de Los Pitufos.

DOS OFERTAS IRRESISTIBLES



PARA LOCOS POR LOS JUEGOS

Compra tu Sony Bravia 3D (HX800, NX710, NX810) y por 149€ más llévate una PS3 (160GB), 2 gafas, el emisor 3D y GT5. La oferta caduca el 5 de enero.



PARA APASIONADOS DEL CINE

O elige esta opción que incluye 2 gafas, el emisor 3D, un Home Cinema 3D BDV-E370, y las exclusivas Alicia en el País de las Maravillas 3D y Bolt 3D.



PS3

Género
Conducción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Polyphony Digital
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (6.710 MB)
P.V.P. Recomendado
69,99 €
79,99 € (Edición Coleccionista)
179,99 € (Edición Firmada)
www.gran-turismo.com
3

GRAN TURISMO 5

EL VERDADERO ARTE DE CONDUCIR

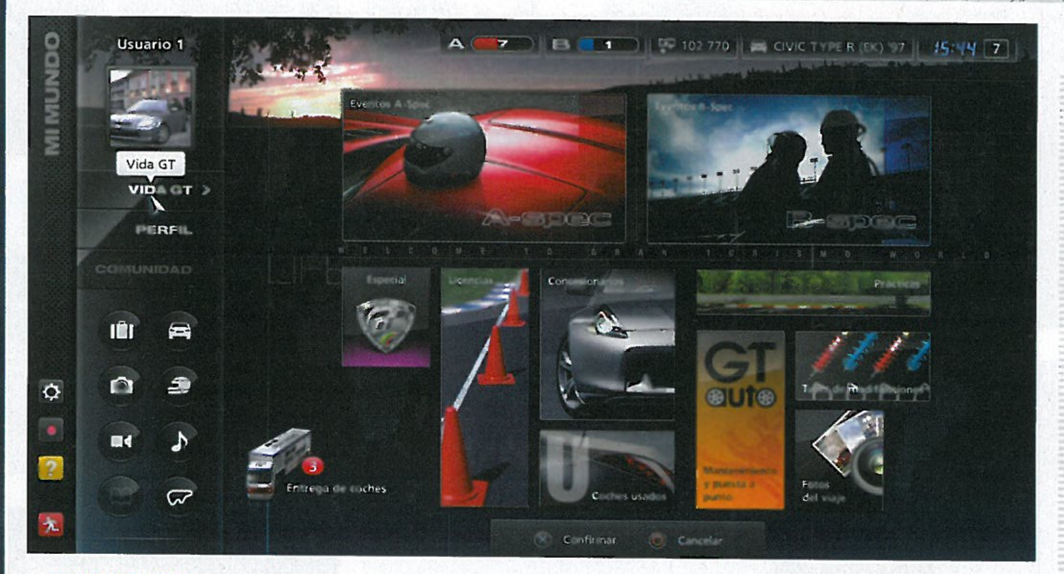
LA ALTERNATIVA

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
Completa tu colección con el prólogo de la nueva obra maestra de Polyphony.

Crear mundos es algo que no está al alcance de cualquiera. **Polyphony Digital**, con el maestro Kazunori Yamauchi a la cabeza, lleva haciéndolo desde 1997, fecha en la que el primer *Gran Turismo* de **PSone** mostró sus credenciales y propósitos en el mundo del videojuego. Después de seis largos años de desarrollo y numerosos anuncios y retrasos, comprensibles solo si tenemos en cuenta las cotas de perfección, detalle y realismo que anidan en la privilegiada mente de su creador, ya tenemos entre nosotros el título más esperado de **PS3**. Ya con el juego en la calle, convenientemente actualizado, con los gratos recuerdos de un magnífico evento de presentación y olvidadas algunas reacciones absurdas y desmedidas de los aburridos de

Por The Elf





TU NUEVO MUNDO. Una elegante puerta hacia tu otra realidad acompañada de una banda sonora magistral. Desde aquí tendremos acceso a los modos de juego principales, A-Spec y B-Spec, a los Eventos Especiales, a las clásicas Licencias, al Taller de modificaciones para potenciar tus vehículos, al Mantenimiento y la puesta a punto, a las Salas On-line... ¿Hay algo que no se pueda hacer?









CONCESIONARIO

Aquí encontraréis los más de 200 coches Premium de GT5. Un total de 51 marcas con vehículos de auténtico ensueño. La recreación gráfica te dejará sin aliento y podrás observarlos en varios entornos gráficos, obtener una completa descripción e incluso una demostración de su comportamiento en carretera. Algunas recomendaciones: Citroën GT, Mercedes-Benz SLS AMG, Nissan GT-R y un clásico de clásicos como el Lamborghini Miura.

turno, solo nos queda reconocer que ***GT5*** es el mejor juego de conducción de la historia, a muchos años luz del resto de competidores. Un auténtico ejercicio de perfección, mimo y realismo en claro y sentido homenaje al mundo del automóvil, en el que el señor Yamauchi ha dejado patente su inagotable pasión y desmedida entrega para que ese sueño pueda disfrutarlo toda la humanidad al completo.

EL ARTE DE CREAR Y EXHIBIR

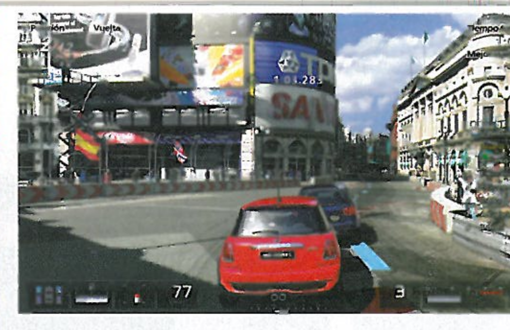
Desde el primer instante de la *intro* queda claro que las palabras creación y exhibición van unidas a ***GT5***. Un surrealista recorrido audiovisual de más de seis minutos de duración. Incontables escenas que nos transportarán a las interioridades e inquietudes de Yamauchi, primero a golpe de piano y después con *My Chemical Romance* y su *Planetary* (*GO!*), aunque estoy seguro que muchos habríamos preferido el clásico *Moon Over The Castle* de la edición japonesa. Una vez recuperados del *shock*, ya estamos en el menú principal con el Modo GT, *Arcade*, el Editor de circuitos y GT-TV, además de las clásicas opciones y un completo manual digital. La modalidad *Arcade* nos abrirá cuatro subcategorías (Carrera Única, Contrarreloj, Derrapes y dos jugadores). Os cuento esto porque por muy completo que parezca el menú inicial, no tendréis una sensación aproximada de lo que os espera en ***GT5*** hasta pulsar el icono de Modo GT. Impresionante, ¿verdad? El nombre del modo principal se denomina Vida GT y en la esquinita superior izquierda pone Mi mundo, una auténtica declaración de intenciones de lo que os espera junto al simulador de **Polyphony**.

¿Por dónde empezar? Difícil respuesta, Vida GT es tan libre, personal y ramificado como quiera cada usuario, aunque los propósitos están claros: subir de nivel para acceder a retos mayores y ganar créditos para comprar nuevos vehículos y/o modificar los existentes, puro *Gran Turismo*. Para relajar la situación, nada mejor que dejarnos llevar por la soberbia colección de melodías que arropan el menú, tremendamente ambientales y con ese

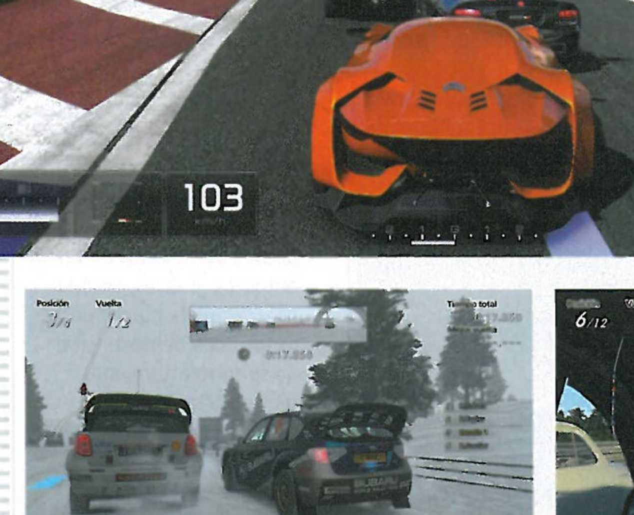
ESTAMOS ANTE EL MÁS PERFECTO, REAL Y COMPLETO TÍTULO DE CONDUCCIÓN DE TODA LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO











El circuito fantástico de Cape Ring nos permitirá dar rienda suelta a nuestras ansias de velocidad.



PUNTOS DE VISTA

Los vehículos Premium tienen cuatro cámaras, tres externas y una interior con el volante y el salpicadero en toda su gloria. Con PlayStation Eye en la vista interior (Arcade), la cámara detectará tus movimientos de cabeza. Los coches estándar no incluyen la vista del salpicadero.





Sabías que...

Masahiro Andoh es el compositor del célebre tema Moon Over the Castle para la intro de la saga Gran Turismo. El GT5 PAL no incluye esta melodía...

» punto cálido (*bossanova, dance, jazz, lounge*...). Los modos principales de Vida GT son *A-Spec* y *B-Spec*: el primero sigue el esquema clásico de la saga ofreciendo pruebas de todo tipo, con varios niveles de dificultad, y el segundo nos convierte en directores de escudería para dar órdenes a un piloto virtual que gestione las situaciones en carrera.

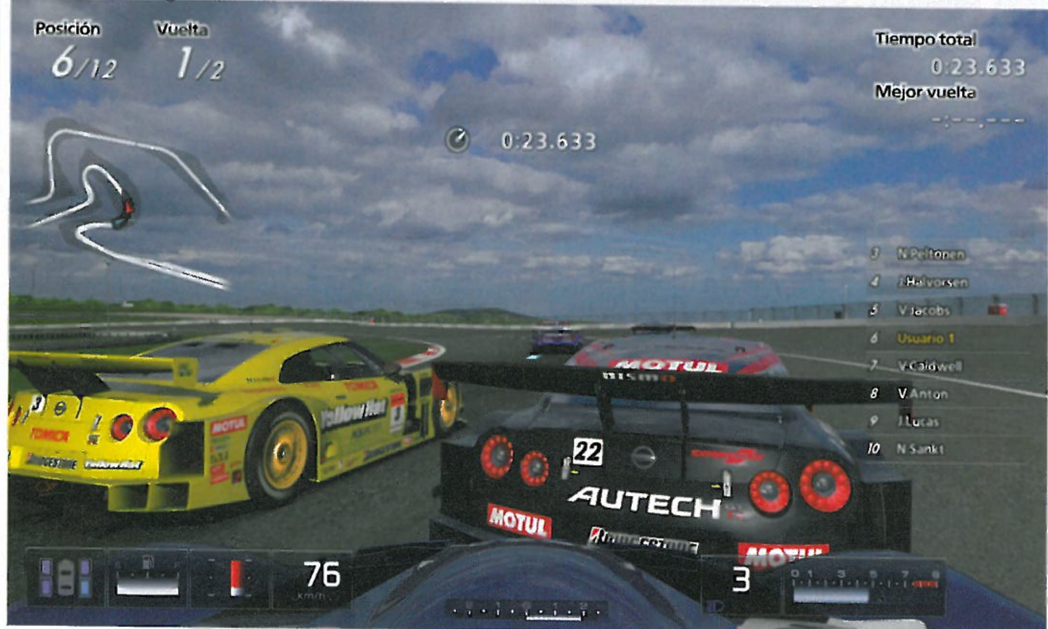
También encontraremos Eventos Especiales en los que podremos pilotar *karts*, coches de la NASCAR y someternos a todo tipo de pruebas, las Licencias, así como los concesionarios, los coches de segunda mano, el mantenimiento y la puesta a punto, el taller de modificaciones y las fotos del viaje. Y esto no es todo, porque todavía quedan las salas para las partidas On-line de hasta 16 jugadores simultáneos, el museo de fotografías, elementos secundarios, la zona de repetición, la biblioteca de música, las prácticas y alguna cosilla más. Quizá ahora entendáis mejor eso de crear mundos con lo que he comenzado el artículo. Pues bien, por encima de esta abrumadora cantidad de cosas que se pueden hacer en ***GT5*** están las sensaciones que transmite y que ningún otro título de conducción es capaz de originar.

GT5 CUENTA CON UN TOTAL DE 1031 COCHES Y 71 TRAZADOS, ENTRE ELLOS MADRID

SENSACIONES CIFRADAS

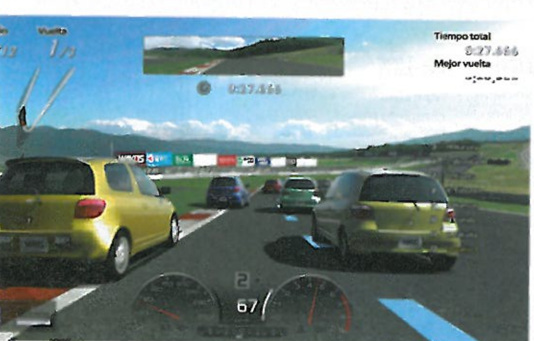
Contar con 1.031 vehículos es algo que solo está al alcance de la saga ***Gran Turismo***. Es cierto que los coches Estándar (son unos 800 y los encontrarás en Coches usados) tienen menos calidad de modelado y detalle en las texturas que los *Premium* (están en el Concesionario y superan los 200), que los daños en la carrocería no están reproducidos con tanto realismo y que no cuentan con vista desde el salpicadero, pero su comportamiento sobre la pista es igual de increíble y válido que en el caso de sus hermanos mayores en calidad. La oferta *Premium* os dejará boquiabiertos, jamás un vehículo fue tan magníficamente representado en una consola. Son absolutas obras maestras de los grafistas de **Polyphony** que alcanzan su máxima expresión al ser fotografiados. Por su parte, el número de circuitos asciende »











A-SPEC. El modo estrella pondrá a prueba tus dotes de conducción con cinco niveles de dificultad diferentes (Principiante, Aficionado, Profesional, Experto y Extremo) y nueve pruebas cada uno. Cada carrera te obligará a participar con un vehículo determinado.

LICENCIAS

Aquí aprenderás de nuevo el noble arte de la conducción. Hay seis clases diferentes de licencias, cada una de ellas dividida en 10 pruebas y obtendrás oro, plata o bronce según los tiempos y resultados obtenidos. Con el oro subirás más rápido de nivel y recibirás más coches de regalo.



B-SPEC

Este modo supone una evolución de lo visto en la cuarta entrega de la saga. Como director de escudería tendrás que crear un equipo de pilotos y darles órdenes durante las carreras para lograr la victoria. También cuenta con cinco niveles de dificultad y nueve pruebas en cada uno de ellos.





EVENTOS ESPECIALES

Son desafíos que te obligarán a cumplir curiosos retos. Desde pilotar karts o bólidos de la NASCAR hasta pruebas al volante de una furgoneta Volkswagen en el circuito de Top Gear, pasando por difíciles test en la academia de conducción AMG, o un reto de rally planteado por Sébastien Loeb.

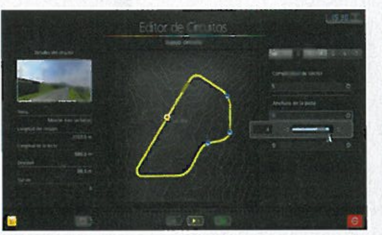


TEST





El taller de modificaciones permitirá variar hasta nueve aspectos de nuestro coche. El mantenimiento cuenta con idéntico número de opciones. ¡Así es GT5!





Fotos del viaje

Inmortaliza tus coches Premium en escenarios de todo el mundo. Elige uno de los parajes disponibles y la ubicación donde quieres que aparezca el coche; ahora muévete por el escenario y ajusta la posición del vehículo. Ya solo queda manejar los parámetros de la cámara y disparar. Las fotos obtenidas, parecen coches y escenarios reales; podrás utilizarlas de perfil o exportarlas al apartado Foto del menú XMB de PlayStation 3.



a 26, con 71 variaciones en total, más los generados por el editor. Hay trazados clásicos de la serie y brillantes incorporaciones como el circuito urbano de Madrid o el *Circuit* de la Sarthe, aunque surcar Nürburgring Nordschleife mientras los elementos del escenario se reflejan sobre la carrocería o el salpicadero de tu coche es puro éxtasis audiovisual. Algo que también podríamos aplicar a las transiciones del día a la noche, la lluvia azotando el parabrisas, la gestión de partículas de polvo, nieve o humo con incidencia real de la luz sobre las mismas, el asfalto mojado, la iluminación del salpicadero, el deslumbramiento al salir de un túnel... Mil y una sensaciones indescriptibles que solo el concienzudo trabajo de Yamauchi y **Polyphony** podrían llevar a cabo, como su portentoso *engine* gráfico a 1080p capaz de soportar la arquitectura poligonal, mantener en casi todo momento una tasa estable de 60 *fps* (30 en 3D) y proporcionar una sensación de velocidad acorde con la realidad. Y, claro, todo esto no valdría para nada si el motor físico de los coches no fuera el más perfecto jamás creado, con una gestión de las suspensiones, la aceleración y frenado que os pegará al asiento, así como una perfecta recreación de los sistemas de tracción y una inercia específica al peso del vehículo y su velocidad. Pilotar cada coche será una historia diferente, siempre deliciosa y reconfortante, porque todos han sido recreados como perfectas réplicas de la realidad. Y si mencionamos de nuevo las palabras perfecto, realidad y réplica, el apartado audio se abalanzará sobre nosotros. De nuevo, el sonido de los motores nos pondrá el vello de punta con cada pisotón al acelerador, los neumáticos sonarán diferentes sobre cada superficie y los impactos acudirán a tus oídos de forma realista. ***GT5*** es tan sobresaliente en todas las sensaciones que convierte en juguetes al resto de títulos de conducción.

NADA ES PERFECTO...

Ni siquiera el prodigio tecnológico de **Polyphony** lo es y hay aspectos mejorables. Las constantes cargas resultan incómodas, el On-line es un poco simple, la IA debería ser más realista, y los desperfectos en las carrocerías, junto a esa sensación de que el coche es demasiado sólido al impactar sigue sin convencernos. Aún así, estamos ante una obra de arte ante la que hay que rendirse, postrarse y dejarse llevar. Yamauchi ha creado algo vivo, un inagotable compañero virtual en constante evolución destinado a convivir con nosotros durante muchos años. ***GT5*** es como el mundo que habitamos, grandioso, heterogéneo y casi infinito, pero al igual que este, no es perfecto. Es tan inmenso, real y ambicioso que hablar de perfección es imposible, pero está tan cerca de alcanzarla que se ha ganado, con una diferencia abismal sobre sus rivales, el primer puesto del podio como mejor juego de conducción de todos los tiempos.

EVALUACIÓN



Es el juego de conducción definitivo en gráficos, sonido, realismo, jugabilidad, catálogo de coches, modos de juego y calidad.

Las cargas son pesadas, se echa en falta un On-line más completo, una IA más avanzada y una mejora en los impactos y las deformaciones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Gráficos a 1080p y 60 fps. Coches Premium y efectos climatológicos y de iluminación increíbles.	El sonido de los motores es increíble y la banda sonora de 189 temas, única y muy variada.	Curva de dificultad muy ajustada. El control de los coches es magnífico gracias al motor físico.	Te puede durar lo que quieras. Modos de juego y niveles de dificultad para aburrir, editor y el On-line.	No es tan completo ni variado como esperábamos, pero permite hasta 16 jugadores.	El motor gráfico pone de manifiesto el potencial de PS3. Opción de cámara y juego en 3D.	Gran Turismo 5 es el mejor y más completo juego de coches de todos los tiempos.
9,6	9,7	9,5	9,5	9,0	9,5	9,6



Entrevista con...

Kazunori Yamauchi

Creador de Gran Turismo y Director de Polyphony Digital

Tras la multitudinaria y espectacular presentación mundial de ***Gran Turismo 5*** en Madrid, el padre de la serie y director de **Polyphony Digital,** Kazunori Yamauchi, mantuvo un encuentro con la prensa española en el que habló de su visión del juego.

Famoso por ser un perfeccionista en grado sumo, al preguntarle si merecía la pena haber retrasado el juego varias veces para mejorarlo reconoció: ***«yo no puedo lanzar algo simplemente porque esté terminado»***, y se disculpó por los retrasos sufridos por ***GT5,*** aunque también lanzó una pregunta a los jugadores: ***«¿Ha merecido la pena esperar?»***. Este afán de conseguir el mejor resultado posible le lleva a afirmar que le hubiera gustado mejorar todos los aspectos del juego: ***«No creo que haya ni una sola parte que no sea mejorable»***, afirmó Yamauchi, aunque esta afirmación también puede deberse a la proverbial modestia japonesa.

Se había hablado de que las características de **PS3** eran una de las causas del retraso, pero Yamauchi explicó que utilizar esta plataforma ha supuesto ventajas para el juego: ***«Por ejemplo, en Gran Turismo 5 puedes competir con 16 coches simultáneamente, funciona a 1080 p. y a 60 fotogramas por segundo y tienes los efectos meteorológicos. Hubiera sido difícil hacerlo en otra plataforma, y que además fuese compatible con las 3D»***. Asimismo añadió que la consola todavía tiene potencia para lograr más de una entrega.

De los más de 1.000 coches que hay disponibles en el juego, Yamauchi explicó que actualmente tiene en su garaje virtual un *Nissan GTR*, un *Honda S200*, un *Ford GT*, el *Porsche GT3* y el *Mercedes SL 55 AMG*. ***«Ninguno me permite llevar pasajeros»***, añadió con una sonrisa. El director de **Polyphony** explicó cómo intenta su estudio transmitir la emoción de conducir un coche deportivo: ***«Cuando creas una simulación física que de verdad sea apropiada y precisa, logras transmitir el control refinado de un coche real al derrapar, y esto hace que nuestros jugadores sientan que se ha recreado con fidelidad la sensación. Esto supone no sólo afinar mucho en la simulación de físicas, sino también los periféricos para que el mando sea capaz de percibir correctamente la respuesta que dan los jugadores»***.

Siendo él mismo piloto probador del juego, explicó que lo que él experimenta en la pista ***«se compara con la experiencia de juego e influye en los ajustes que realizamos en las físicas»***.

Respecto al futuro, Yamauchi consideró que sería interesante incluir algún editor de vehículos en *Gran Turismo:* ***«Nos gustaría intentarlo en algún momento»***. También informó que en breve se sabrá algo de la nueva edición de *GT Academy*.

EL VEHÍCULO MÁS RÁPIDO. El proyecto «Art Of Speed» consistió en la colaboración entre Polyphony y el equipo de F1 Red Bull para crear un vehículo de velocidad límite cuyo diseño no estuviese condicionado por las reglas de las competiciones oficiales. El resultado es el X1, un coche que estará de forma virtual en GT5 y que se ha convertido en un vehículo real que desvelaron Yamauchi y el piloto de Fórmula 1 Jaime Alguersuari durante la presentación mundial de GT5 en Madrid.





TIENE EN SU GARAJE VIRTUAL UN NISSAN GTR, UN HONDA S200, UN FORD GT, EL PORSCHE GT3 Y EL MERCEDES SL 55 AMG



EL BINOMIO GRAN TURISMO Y PLAYSTATION. En 1997 salió Gran Turismo, el juego más vendido de la primera PlayStation (casi 11 millones de copias). Desde entonces la serie y la consola han ido de la mano, y cada nuevo título de Gran Turismo ofrecía más y mejor, apurando el hardware para ofrecer el mayor realismo tanto gráfico como en la respuesta de los vehículos. Es un binomio que tiene un gran futuro, como lo demuestra el hecho de que en cuatro días GT5 haya vendido en España 92.000 unidades.

POR SARA BORONDO



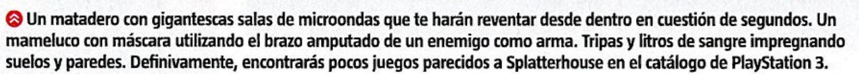


TEST





En determinados momentos, el juego adoptará el desarrollo horizontal de los Splatterhouse clásicos. Lástima que el salto en las plataformas no se haya pulido más.



Un matadero con gigantescas salas de microondas que te harán reventar desde dentro en cuestión de segundos. Un mameluco con máscara utilizando el brazo amputado de un enemigo como arma. Tripas y litros de sangre impregnando suelos y paredes. Definivamente, encontrarás pocos juegos parecidos a Splatterhouse en el catálogo de PlayStation 3.

PS3



Género
Beat'em-up
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Namco Bandai
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores



On-line
Sí (descarga de contenido)
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,99 €
www.splatterhousegame.com
18

SPLATTERHOUSE

ELLA NO TIENE QUE MORIR, RICK

Para alguien que se gana la vida criticando videojuegos, destacando lo bueno y malo que hay en cada uno de ellos, hay momentos en los que es difícil acallar al *fanboy* que late dentro de uno. Y sé que en el caso de ***Splatterhouse*** voy a fracasar. Así que te pido indulgencia. Un servidor lleva desde 1993 soñando con este juego, y aunque asumo que está lejos de ser perfecto, las virtudes de ***Splatterhouse***, y sobre todo su amor hacia la franquicia han conquistado a este canoso jugador. Si buscas un juego técnicamente impecable o de mecánica variada, mejor pasa la página, porque lo que vas a encontrar en este *Blu-ray* (y en esta *review*) es violencia, sangre y puñetazos de la vieja escuela. Referencias a *Lovecraft*, humor cochino y un nivel de dificultad contundente, de los que te hacen crecer pelo en el pecho mientras te acuerdas de la madre de los programadores. Y todo empieza con un estudiante moribundo y una máscara, con una novia secuestrada y un científico loco.

Esto es ***Splatterhouse***, amigos. El hogar de la víscera, el machete y la bofetada con la mano abierta. Bienvenidos.

¿EL JUEGO MÁS CAFRE DEL AÑO?

En eso no tengas duda. Los creadores de este *reboot* de *Splatterhouse* asumieron desde el principio que no iban a escapar del PEGI +18, así que no se han cortado un pelo a la hora de contarnos la historia de Rick y su máscara. Cual hijo bastardo de Jason Voorhees y Hulk Hogan, el héroe de este *beat'em-up* cercenará cabezas y amputará brazos, desplegará *combos* poderosos y aniquilará zombis y mutantes mientras sigue la pista de Jennifer, su churri, secuestrada por el chiflado Doctor West. Durante las doce fases que segmentan ***Splatterhouse*** verás cosas que te pondrán los pelos de punta, otras que harían vomitar a una cabra y descubrirás el *voyeur* que llevas dentro al recoger los fragmentos de las picantonas fotos que Jennifer ha ido dejando por cada escenario, a modo de miguitas de pan. Terror, violencia y erotismo, una fórmula infalible que viene condimentada con un ingrediente extra: mitomanía en dosis de caballo.

AMOR INFINITO HACIA UNA MÁSCARA

Este *reboot* de ***Splatterhouse*** rinde absoluta pleitesía hacia la trilogía original, empezando por algo tan rotundo como ofrecer, a modo de *bonus* desbloqueable, la *coin-op* original de 1988 y las dos entregas de MegaDrive. Pero la cosa va más allá. En determinados segmentos, adopta el desarrollo vertical de los clásicos (con música *retro* y plataformas canallas incluidas), mientras la máscara (verdadera protagonista del juego) nos deleita con comentarios »

SPLATTERHOUSE ES EL HOGAR DE LA VÍSCERA, EL MACHETE Y LA BOFETADA CON LA MANO ABIERTA

LA ALTERNATIVA



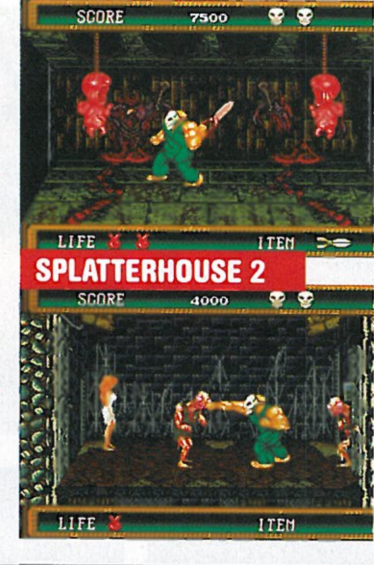
GOD OF WAR III
Kratos tampoco es manco a la hora de derramar sangre y cortar cabezas.

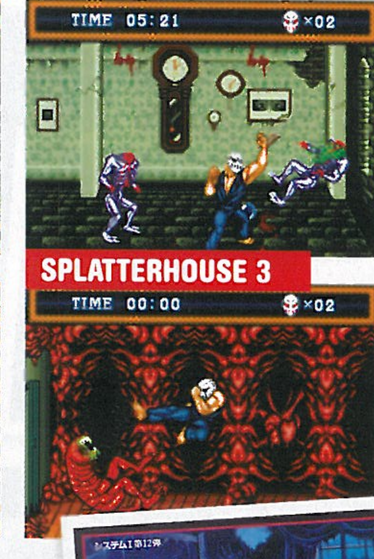


LOS CLÁSICOS SERÁN TUYOS

A medida que vayas avanzando en el juego, irás desbloqueando las entregas clásicas de Splatterhouse: la máquina original de 1988 y sus secuelas para MD, impecablemente emuladas. Eso sí, su nivel de dificultad te dejará turulato.











Conscientes de que no escaparían del PEGI +18, los creadores de Splatterhouse no se han cortado un pelo: esta pantalla lo atestigua. Sí, Rick está usando de arma un brazo amputado.







Sabías que...

En los inicios del proyecto, los diseños del juego corrieron a cargo del célebre ilustrador Simon Bisley (Lobo, Judge Dredd, Bad Boy, Batman...).

BIGGY MAN: EL RETORNO

El gañán del saco en la cabeza y las motosierras insertadas en los brazos no podía faltar en este reboot. Este enemigo clásico del primer Splatterhouse hace una reaparición tan teatral como sorpresiva.







SOY LA NOVIA DE LA MUERTE

La combinación de terror y despelote gratuito fue uno de los pilares del género slasher en los 80... y también lo es en este juego. Recoge los fragmentos de las tórridas fotos de Jennifer, escondidas por los escenarios. La novia de Rick incluso ha protagonizado un desplegable en las páginas del Playboy USA. Así es ella... siempre la pillan a braga quitada.







Zurra a un enemigo hasta que se ponga en rojo... y podrás hacerle un Splatterkill. Estos van desde aplastar cabezas a realizar colonoscopias con puño y sin anestesia.

El nivel de dificultad también ha sido heredado de los años 90: los primeros jefes finales acaban actuando como simples enemigos en los niveles finales.

tan jocosos como crueles. Las referencias visuales a los clásicos serán constantes, la violencia será extrema. ***Splatterhouse*** no es un juego para comadres melindrosas. La máscara de Rick exige sangre -tanto para mejorar el repertorio de movimientos como para regenerar el cuerpo del héroe- y deberás dársela de la forma más gráfica posible (ya sea aplastando cabezas como hundiendo el puño en el recto de un humanoide abisal). La mecánica es tan repetitiva como en un *beat'em-up* de los 90. Habrá quien valore eso y quien no. Pero está claro cual ha sido la intención de **Namco Bandai** a la hora de elaborar este *reboot*: rendir culto al clásico hasta sus últimas consecuencias. Y si eso implicaba machacar botones, mecánicamente, durante diez horas de juego, así sea.

MI DECORADOR SE LLAMA LEATHERFACE

Los gráficos de ***Splatterhouse*** no aguantan la comparación con muchos de los lanzamientos «triple A» que atestan las tiendas estas navidades, pero es indudable el buen gusto de **Namco Bandai** a la hora de diseñar los escenarios y enemigos del juego, con una predilección especial por la casquería y los clichés del cine de terror: desde el parque de atracciones abandonado a los templos dedicados a deidades demoníacas. Y todo ello bien empapelado de tripas y sangre.

De mecánica añeja y estética *grandguiñolesca*, ***Splatterhouse*** es una maravillosa excentricidad entre tanto lanzamiento falto de valentía. Puede que la jugada no sea muy comercial y no haya sido bien entendida por la prensa especializada, pero seguro que encontrará su público. No es un juego técnicamente brillante, pero es honesto y fiel a un legado. Y eso, por lo menos, merece el mayor de los respetos.

EVALUACIÓN



Su respecto reverencial hacia el legado Splatterhouse. Su violencia, tan cafre como humorística. Los guiños a Lovecraft. Es puro beat'em-up.



El control en los niveles de desarrollo horizontal, sobre todo en los saltos. Los cambios en las intros digitalizadas del Splatterhouse 3 de MD.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Escenarios muy imaginativos, aunque la factura técnica no esté a la altura del diseño del juego.	Música metalera y tronchantes diálogos (en inglés, subtitulados) a cargo de la máscara.	Un brawler de toda la vida, machacón y adictivo. Lástima que te deje tan vendido a la hora de saltar.	No es un juego precisamente fácil, y la búsqueda de las fotos picantes te mantendrá ocupado.	De momento, Namco Bandai mantiene la puerta abierta a descargas de contenido.	Lo peor del juego son las cargas. Una instalación en el disco duro lo habría solucionado.
8,2	8,7	8,5	8,8	-	8,0



TOTAL

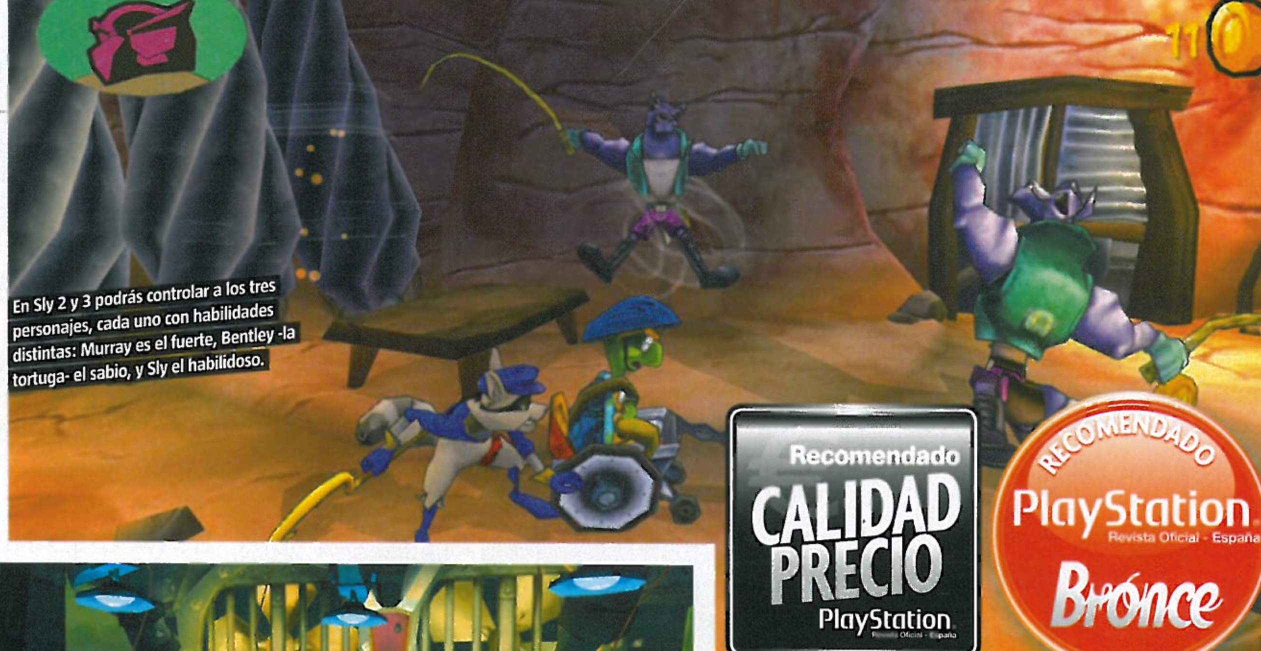
Sin ser un juego perfecto, si eres fan de la saga te compensará por los 17 años de espera.

8,6



3,323,84
NIVELES Y SUMANDO*
7
www.pegi.info
LittleBIG Planet 2
EL MUNDO ENTERO ESTÁ CREANDO JUEGOS PARA TI.
Rio Carnival Dance-Off
creado por Wexfordian
Rogue Panda Rescue
creado por Jackofcourse
La rebelión de las fallas
creado por Vdoble23
69,99€
Reserva Little BIG Planet 2 y ahorra 20€*
BREAKING NEWS
VIVE MILLONES DE AVENTURAS EN LAS QUE DISFRUTARÁS DE INFINITOS JUEGOS DE PLATAFORMAS, CARRERAS, PUZZLES Y MUCHOS MÁS. CON LITTLE BIG PLANET 2
ESCUBRIRÁS QUE EL MUNDO ESTÁ LLENO DE COSAS QUE INSPIRAN NUEVOS JUEGOS.
¿QUÉ TE INSPIRARÁ A TI PARA CREAR EL TUYO?
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
LITTLEBIGPLANET.COM
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe
*Number based on levels uploaded globally to date.
users under 18 require parental consent.
*Para más información consulta www.playstation.es





En Sly 2 y 3 podrás controlar a los tres personajes, cada uno con habilidades distintas: Murray es el fuerte, Bentley -la tortuga- el sabio, y Sly el habilidoso.









Género
Aventura/ Plataformas
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Sucker Punch
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores

On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39,99 €
es.playstation.com



LA ALTERNATIVA



PRINCE OF PERSIA TRILOGY
Otra trilogía remasterizada en HD, algo más «adulta» que Sly.

THE SLY TRILOGY



LA SAGA DE SUCKER PUNCH REMASTERIZADA EN HD




Todo un regalazo que no puede faltar en tu carta a los Reyes Magos. Si conoces la saga, sabrás por qué y no te hará falta seguir leyendo para saber que es un *must have* de la temporada. Pero si la desconoces, decirte que fue una de las aventuras más deliciosas que mejor supo mezclar las plataformas, la acción, el sigilo y el buen humor en la era de **PlayStation 2**. Así, en pleno auge plataformero, cuando *Jak and Daxter* y *Ratchet & Clank* dominaban el género, nadie se esperaba que un nuevo título pudiese quitarles protagonismo. Pero en 2003, el reino de **Insomniac** y **Naughty Dog** se vió tambalear por el huracán de ***Sucker Punch***: *Sly Raccoon*. Su mascota, un mapache convertido en ladrón de guante blanco se presentó con una aventura plataformera de la vieja escuela reforzada con las nuevas exigencias jugables que tan de moda puso *Jak and Daxter* en 2001. ¿La diferencia? Su acertado *look* de cómic. Con el uso del *cel shading*, los programadores consiguieron que los jugadores nos sintiéramos inmersos en un tebeo interactivo, y con el juego de luces y sombras lograron un ambiente que oscilaba entre el humor, la intriga y el suspense. Tal éxito obtuvo entre los aficionados que un año después lanzaron una segunda entrega con nueva historia

LA ESTÉTICA CÓMIC DEL ORIGINAL BRILLA AHORA AÚN MÁS EN PS3

y nueva jugabilidad, ya que esta vez el jugador no sólo controlaba al mapache, sino también a sus compañeros de manera alternativa: la tortuga Bentley y el hipopótamo Murray. Cada uno con habilidades diferentes para afrontar misiones específicas. Y en 2005 llegó *Honor Entre Ladrones*, que reunía lo mejor de las dos anteriores ediciones y añadió ciertos detalles que nos dejaron con la miel en los labios de una cuarta entrega. Algunos de esos detalles eran el uso obligatorio de unas gafas bicolor 3D (se incluían con el juego) para afrontar determinadas fases y modos *multiplayer* a pantalla partida para dos jugadores.

Cada una de las entregas prácticamente presenta el mismo esquema: de cinco a seis extensas localizaciones presididas por un gran villano. Para llegar hasta él y darle «matarile» antes deberás cumplir ciertas misiones que Bentley te irá indicando: desde perseguir al malvado de turno y dar esquinazo a sus esbirros -o enfrentarte a ellos, según prefieras-, a resolver rompecabezas, superar pruebas (carreras de vehículos, desafíos a contrarreloj...) y todo ello aderezado con la recolección de *items* que le permitirán a Sly adquirir nuevas y sorprendentes habilidades. »





ENCUENTRA LA DIFERENCIA...

La pantalla de la derecha corresponde a la primera entrega de Sly aparecida en 2003 y la de la izquierda pertenece al mismo juego pero remasterizado en alta definición y con gráficos aún más nítidos.



SLY RACCOON (2003). La primera entrega sorprendió por su adictiva jugabilidad mezcla de plataformas, acción y aventura, y por el excelente uso del cel shading para conseguir un look cartoon perfecto.



SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO (2004). Como novedad, Sucker Punch incluyó fases en las que el jugador debía controlar a Murray o Bentley para afrontar determinadas misiones.





Si tienes un televisor de ultimísima generación podrás jugar, y disfrutar, con los tres videojuegos en 3D. El efecto conseguido no hará historia en el mundo lúdico, pero curioso es un rato.



SLY 3: HONOR ENTRE LADRONES (2005). Además de las 3D (con el uso de gafas bicolor), en esta entrega se añadieron modos multiplayer para dos jugadores a pantalla partida.



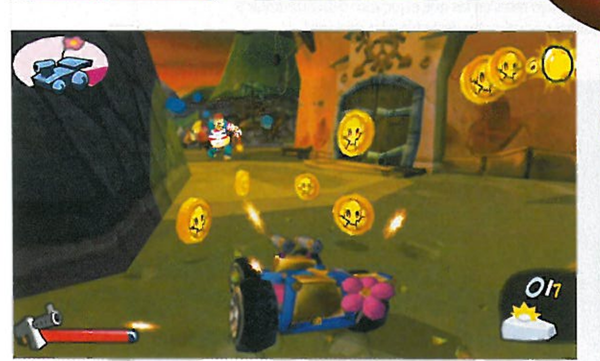
Acércate con sigilo al enemigo y atízale con el bastón cuando esté desprevenido.

Si quieres saber dónde está tu siguiente objetivo, pulsa R3 para mirar a través de los prismáticos. Así, además, Bentley se pondrá en contacto contigo para darte algunos consejillos.





En cada final de fase deberás hacer frente a un enemigo final y, como suele ser habitual, tendrás que descubrir cuáles son sus rutinas y puntos débiles para abatirlos.



Sabías que...

En la última creación de Sucker Punch, inFamous, hay referencias a Sly. Además, en ciertos carteles del juego, aparece escrito «Sly Cooper 4»...



MINIJUEGOS EN HD

En La Trilogía se han incorporado minijuegos donde utilizar el mando PS Move (aunque no es necesario, ya que con el DualShock 3 también puedes disfrutar de ellos). Carrera de helicópteros, dispara al enemigo... , todos ellos puedes jugarlos con hasta tres amigos.

SLY DE NUEVA GENERACIÓN

Pues bien, todo lo que supuso un éxito en su día, en *La Trilogía* se mantiene, salvo que ya no es necesario el uso de las gafas 3D bicolor en *Sly 3: Honor Entre Ladrones* (la fase se conserva, pero el efecto 3D no). Con la remasterización a la alta definición la saga ha ganado nitidez en sus gráficos pero ha ignorado este pequeño, pero simpático, detalle. A cambio, si tienes una tele con pantalla estereoscópica podrás jugar con los tres juegos en 3D. El efecto conseguido no es ninguna maravilla (de hecho, la imagen pierde bastante color y pureza, y determinados efectos como la lluvia se presentan en pantalla como un defecto más que como un efecto meteorológico). Sin duda, es mucho mejor jugarlo en 2D, pues en 3D pierde su auténtica identidad, que es la de ser una especie de cómic interactivo.

En el intento de hacer más atractiva *La Trilogía*, se han añadido minijuegos en los que poder usar el mando *PlayStation Move* (aunque no es imprescindible). *Robo del Tesoro*, *Gurú de los Dardos* y *Carrera de Bentley*, los títulos prometen, pero el desarrollo no está a la altura de la saga. En fin, minijuegos que se podrían haber ahorrado: son feos estéticamente, insulsos de mecánica y bastante aburridos de jugar.

Así pues, lo mejor de *La Trilogía*, precisamente, no son los «añadidos», sino los juegos en sí: por 40 € puedes hacerte con las tres ediciones y disfrutarlas en tu **PlayStation 3** en alta definición. Lo demás, sinceramente, sobra.

PODRÁS JUGAR EN 3D SI TIENES UNA TELE CON PANTALLA ESTEREOSCÓPICA

EVALUACIÓN



Disfrutar de las tres ediciones en tu PS3 y en alta definición, con gráficos más nítidos, no tiene precio... bueno sí, sólo 40 €.



Los minijuegos que se han incluido en La Trilogía no tienen ninguna gracia (jugabilidad y gráficos insulsos) al igual que las 3D.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
La remasterización en alta definición es todo un éxito, su estética cómic de origen brilla aún más en PS3.	Melodías que se acoplan a cada situación y que ahora, en PS3, cobran más importancia.	No ha perdido encanto con el paso de los años, su mecánica aún sigue siendo una delicia.	Tendrás juego para rato, pues son tres aventuras en un mismo Blu-ray.	Hubiese sido un acierto la posibilidad de comprar nuevas habilidades para Sly en la Store...	Hacer que un juego de hace siete años parezca de next gen es todo un logro.
9,0	8,8	9,1	8,9	-	8,8



TOTAL

Una saga maquillada con la alta definición, pero que conserva la naturalidad del original.

9,0

Diversión a 50Mb

Ya no tendrás excusas si pierdes con tus amigos jugando online al nuevo Gran Turismo 5.

Las posibilidades que Internet nos ofrece son cada día mayores. Sin movernos del sofá podemos jugar online con cualquier persona del planeta que disponga de conexión a la red. Sin embargo, para disfrutar al máximo de nuestra partida, necesitamos disponer de una conexión potente. Los 50Mb reales que ONO te ofrece te aseguran que tu partida va a ser emocionante de principio a fin. Preocúpate sólo de ganar la partida, porque los problemas de conexión ya no van a ser una excusa.



¿Recuerdas cuando tardabas una semana en descargarte un vídeo? ¿y cuando para bajarte un disco necesitabas un día entero?

Con 50Mb reales vas a poder disfrutar de vídeos de alta resolución en tiempo real.

Envía ese e-mail tan importante mientras chatean en la otra habitación.

Tu familia siempre conectada

Es una realidad: necesitamos estar conectados. Nuestras relaciones sociales, nuestra profesión, nuestros hobbies, dependen cada día más de Internet. Sin embargo, cuando sólo hay un ordenador con conexión para toda la familia, no siempre es fácil coordinarse. **Los 50Mb reales de ONO te permiten navegar con varios ordenadores a la vez,** por lo que tu familia estará conectada siempre que lo necesite. Sin esperas, sin prioridades: papá podrá contestar a ese e-mail tan importante mientras los chicos juegan online desde su habitación.

Llama ahora al 902 929 851

y empieza a disfrutar de las ventajas de tener 50Mb reales

Sólo la fibra óptica de ONO puede ofrecer 50Mb reales a millones de hogares.
ONO recomienda el consumo legal y responsable de internet. Precio del Wi-Fi 49,90€ (58,88€ con IVA). Incluye instalación y configuración.
Consultar disponibilidad geográfica. Disponible la modalidad de pago financiado del equipo router Wi-Fi con 5 cuotas de 9,98€ (11,77€ con IVA).

ONO

La fibra no tiene competencia



LAS ARENAS DEL TIEMPO

La curiosidad del príncipe despertará el poder de las Arenas del Tiempo y cambiará su vida para siempre.

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Brónce





Género **Plataformas**
Compañía **Ubisoft**
Desarrollador **Ubisoft Montreal**
Distribuidor **Ubisoft**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (3.721 MB)**
P.V.P. Recomendado **39,95 €**
www.ubi.com/es

16



LA ALTERNATIVA



THE SLY TRILOGY
Otra genial recopilación recomendable para niños y mayores.

PRINCE OF PERSIA TRILOGÍA HD

LA ALTA DEFINICIÓN CONQUISTA PERSIA

El gran éxito de *God Of War Collection* ha abierto la veda para que el resto de compañías se animen a reeditar sus mejores títulos de la pasada generación y ofrecérnoslos en alta definición. Una de las remasterizaciones que más esperábamos era sin duda la de la trilogía ***Prince Of Persia***. Para quien no conozca la saga, hay que decir que *Las Arenas Del Tiempo* supuso una revitalización del género de las plataformas integrado perfectamente en una aventura llena de ritmo y acción que mantiene al jugador pegado al mando hasta el final del juego.

Su segunda parte, que se denominó *El Alma Del Guerrero*, da un giro completo a la primera parte. Sin obviar las plataformas, la parte de acción se vuelve mucho más completa con la inclusión de gran número de armas y *combos* que dan mayor profundidad a las habilidades del príncipe. Un príncipe que se vuelve mucho más oscuro al igual que el entorno que le rodea, sustituyendo la intensa paleta de colores de *Las Arenas Del Tiempo* por tonos más grises y negros que dotan de un aspecto mucho más lúgubre al juego. El deselance a la historia del príncipe se da en *Las Dos Coronas*, que si bien no es ni mucho menos un mal juego, sí que está un peldaño por debajo de los dos anteriores. Esta última parte pretende una fusión de las dos anteriores entregas pero que no termina de cuajar de manera satisfactoria. Ni las nuevas carreras de cuádrigas ni el cambio en la personalidad del príncipe nos terminan de convencer. Aún así, os aseguramos que después de terminar los dos anteriores, el ímpetu por ver el desenlace de la historia os hará saber perdonarle sus pequeños errores. Esta remasterización no se queda en un simple actualización a 720p. Además de la mejora en las animaciones y los escenarios, se han mejorado los modelados y el texturizado general, haciendo que el juego funcione de forma fluida y reduciendo considerablemente los tiempos de carga respecto a los títulos originales.

EL ALMA DEL GUERRERO EVOLUCIONA A UN CONCEPTO DE JUEGO MÁS ADULTO, OSCURO Y COMPLEJO

Por si esto fuera poco, se ha añadido la posibilidad de disfrutar de la trilogía en 3D. Un añadido que se adapta perfectamente al juego y que permite al jugador una mayor inmersión en el universo mágico de *Prince Of Persia*.

Con el sabor agridulce que nos dejó *Las Arenas Olvidadas*, por no llegar a la calidad de los títulos de **PS2**, ***Prince Of Pesia Trilogía HD*** se convierte en una opción más que recomendable para aquellos que quieran disfrutar de una historia épica y llena de momentos inolvidables donde no faltará acción, saltos imposibles y jefes finales memorables. Si a esto le sumamos el ajustado precio de salida de 39,95 €. se convierte en compra casi obligada. ¡Corred insensatos!





En Las Dos Coronas podemos hacer uso del sigilo para eliminar a los enemigos de forma más sencilla.



Sabías que...

El Prince Of Persia original de 1989 fue el primer ejemplo de animación que se creó capturando el cuerpo humano. Mechner utilizó a su hermano.

LAS ARENAS DEL TIEMPO











EL SALTO A LA NUEVA GENERACIÓN

Esta remasterización ha sentado de miedo al príncipe más aventurero de los videojuegos. Además de la mejora en escenarios y animaciones, también se ha tratado el texturizado y suavizado los modelados. En general hemos podido comprobar que el juego se mueve más fluido que los originales. Y además cuenta con la posibilidad de disfrutarlo en televisores 3D.



El Alma del Guerrero supone un gran cambio respecto a Las Arenas del Tiempo tanto visualmente como en jugabilidad. El príncipe cuenta con gran cantidad de combos y armas para eliminar a sus nuevos enemigos.



Las zonas de saltos y trampas son una constante a lo largo de los tres juegos. La paciencia te hará mucha falta...

EVALUACIÓN



El lavado de cara y la posibilidad de poder jugar en 3D lo convierten en una inmejorable opción en relación calidad-precio.



Si te has pasado la trilogía en PS2 y no cuentas con una televisión 3D pueden faltarte alicientes para comprar esta remasterización.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Mejora en las texturas, animaciones y escenarios para traernos la magia de Prince Of Persia a PS3.	Íntegramente doblado al castellano y con una selección de temas acertados para cada juego.	La precisión en el control tanto en los combates como en las zonas de saltos es una delicia.	Acabar los 3 juegos te llevará más de 20 horas. Una duración notable para el precio de la trilogía.		Instalación obligatoria de casi 4GB que reduce bastante los tiempos de carga de los originales.
9,1	8,8	9,3	9,4	-	8,8



TOTAL

Tres de las mejores aventuras de PS2 en alta definición y en un solo disco a un precio irresistible.

9,0



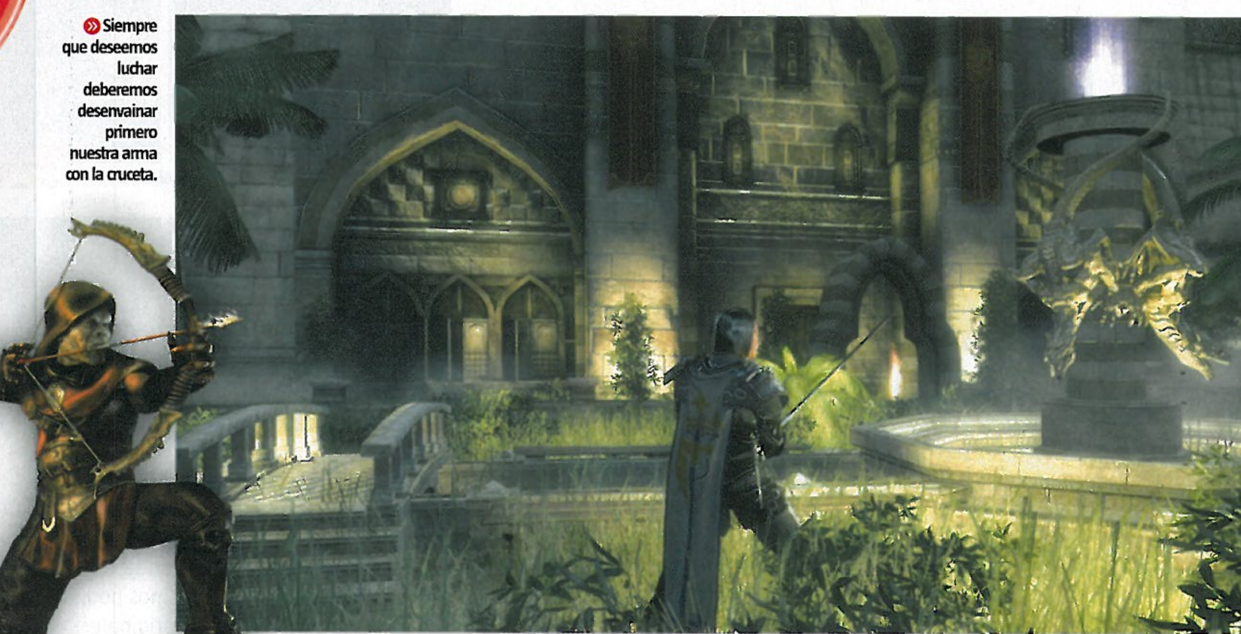




Siempre que deseemos luchar deberemos desenvainar primero nuestra arma con la cruceta.











Género
RPG de acción
Compañía
Topware Int.
Desarrollador
Reality Pump
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.484 MB)
P.V.P. Recomendado
71,90 €
www.twoworlds2.com/es

16

TWO WORLDS II

PROGRESANDO ADECUADAMENTE ENTRE FANTASÍAS

Reality Pump regresa con la lección aprendida del primer *Two Worlds*, título que no apareciera en **PlayStation 3**, pero que fue criticado en ciertos puntos. Sin ser un reinicio, ***Two Worlds II*** es un paso adelante en aspectos técnicos y con una jugabilidad mejor hilvanada. El argumento del juego se precipita por los acontecimientos del original, con un héroe -que podremos crear con multitud de variables- que escapa a su agónico destino gracias a la ayuda de unos amigos inesperados, que le guiarán en un tutorial durante las primeras horas de juego. Criticable o no son los primeros pasos irregulares y anodinos de esta nueva entrega, con un tutorial muy largo derivando en unas primeras horas de juego lineales y repetitivas. La complejidad de ***Two Worlds II*** se representa en la interfaz de juego, algo confusa y que se presta poco a consolas, pero con amplias posibilidades. Esta profundidad en contenido choca con la sencillez y monotonía de las luchas, bastante mecánicas y poco productivas que dejan abiertos varios caminos de mejora. Las misiones principales son su mayor reclamo, con una trama correcta pero que, una vez pasemos la primera mitad del juego, recicla situaciones. Por otra parte, las misiones secundarias se desmarcan demasiado de la historia principal y sólo nos van a servir para mejorar al personaje sin aportar un interés mayor.

En sí el trabajo del estudio es loable, con una experiencia de juego que se extiende a cerca de 20 horas de trama principal y un mayor número si aprovechamos las misiones secundarias. El mapeado llama a la exploración, es amplio, enigmático y bello en ciertas zonas, pero carente de detalles en otras, ofreciendo así un continuo contraste que nos ofrece el motor *G.R.A.C.E.* El personaje puede ir mejorando gracias a los puntos de experiencia y habilidad, enfocándole hacia una clase concreta. También se incluye un interesante sistema de creación de armas y armaduras, y el aprendizaje de hechizos mediante cartas. El juego luce bien técnicamente, aunque en movimiento peca de una bajada de *frames* considerable, animaciones robóticas y un comportamiento de nuestro personaje algo ortopédico en saltos y ataques.

También se abusa del efecto *blur* aunque la distancia de dibujado es amplia y las texturas convincentes. ***Two Worlds II*** mejora totalmente a su antecesor -con ciertas limitaciones gráficas y jugables-, pero que no le impiden convertirse en un referente notable en *RPG* occidentales en consolas.

PODREMOS USAR CABALLOS, BARCOS Y TELETRANSPORTES PARA EVITAR LARGOS VIAJES A PIE

LA ALTERNATIVA



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION GOTY.
Es lo más parecido mientras nos llega Gothic 4.

Por DaWei



MODO MULTIJUGADOR

En el modo On-line del juego se nos permite entablar conversaciones con otros usuarios, cerrar todo tipo de tratos y hasta crear grupos para distintas misiones. Hay modos competitivos y cooperativos, van separados del juego principal, y suelen ser misiones directas sin grandes complicaciones. También se nos permite crear una ciudad e invitar a nuestros amigos a que la visiten.

La transición del día a la noche permite contemplar el elaborado sistema de iluminación y también la presencia de nuevas criaturas. Si nos acercamos sigilosamente hacia una presa, podremos liquidarla sin que alerte a los demás.

EVALUACIÓN

✓ El mapeado es enorme, el sistema de creación de armas y hechizos es fresco, buena libertad de exploración y una gran cantidad de misiones.

✗ La tasa de frames se resiente, las animaciones son de todo menos realistas, y el juego pierde fuelle con el paso de las horas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Entornos preciosos y enormes pero con animaciones de los personajes poco realistas.	Una banda sonora que entra por todos los sentidos y con voces en inglés mejorables.	El sistema de lucha es sencillo, no tanto entender la interfaz del juego, que lleva unas horas.	Si haces todas las misiones del juego, la aventurá te llevará más de 40 horas.	Modos competitivos, cooperativos y hasta creación de una ciudad propia.	Se resiente en multitud de zonas, aunque es admirable la cantidad de detalles que ostenta.	Un gran paso adelante frente a la anterior entrega. Notable, pero pierde ideas con su avance.
8,8	9,0	8,5	9,3	9,0	8,5	8,8

PSP

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

Género
Lucha-coleccionismo
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Novarama
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Grabar partida
448 KB
P.V.P. Recomendado
29,95 € (sólo juego)
49,95 € (juego y cámara)
www.invizimals.com
7

INVIZIMALS
LA OTRA DIMENSIÓN



Invizimals fue uno de los juegos pioneros en utilizar la realidad aumentada para mostrarnos en la pantalla de la portátil unos seres que eran invisibles a simple vista. El estudio **Novarama** continúa ahora ampliando el mundo de los *Invizimals*, ahora con la aparición de nuevas especies. La historia guiará al jugador por todo el mundo para descubrir a *invizimals* oscuros, provenientes de las sombras y más agresivos.

Además de la novedad tecnológica, el primer *Invizimals* era el respeto con que se planteaba un juego destinado a chavales muy jóvenes. Se agradece por lo poco habitual que es un título que no ofende a la inteligencia infantil ni con un guión ñoño ni con una jugabilidad tan sencilla que llegue al ridículo.

El segundo título mantiene esta filosofía, a veces incluso con demasiada intensidad, ya que en ocasiones la dificultad es demasiado alta y llega a ser frustrante intentar atrapar a algunos jefes, mientras que capturar a los *invizimals* egipcios es increíblemente fácil. Adapta a los gustos y habilidades de los jugadores que se están iniciando en los videojuegos las principales características del entretenimiento interactivo: personalización de los *invizimals*, la importancia del *tempo* en los ataques y defensas, la transcendencia de la estrategia en los combates al elegir el *invizimal* adecuado y los *vectors* so pena de ni tocar al rival... todo eso está presente en el juego, así como un sistema de rangos: el jugador forma parte de la Alianza, una organización súper secreta en la que va ascendiendo a base de acumular experiencia cumpliendo misiones y de completar un *puzzle*.

La Otra Dimensión parte de la premisa de que los artistas del pasado eran capaces de ver a los *invizimals*. De hecho, la historia empieza con un gran homenaje a Barcelona, afirmando que Gaudí se inspiró en los *invizimals* para algunas de sus creaciones en el parque Güell, de ahí que una de las criaturas, Hydra, parezca diseñada por el arquitecto catalán.

En el apartado On-line la mayor novedad es que puedes crear tu propio club o unirte a uno de otro jugador. Además, puedes capturar *invizimals* en modo cooperativo, aunque para poder hacerlo ambos jugadores deben tener desbloqueado el animal en cuestión. La cooperación On-line es, por ejemplo, la única forma de conseguir dragones.

Pese a todas estas bondades, el juego tiene un enemigo: el mismo que le da personalidad: el uso de la cámara de **PSP**. Cuando estás intentando atrapar a un *invizimal* éste desaparece de la pantalla o en mitad de una batalla cambia a los contendientes de lugar, causando molestos problemas.

Quitando esa dificultad desmesurada en ocasiones y algún fallo de la tecnología, ***La Otra Dimensión*** es un excelente referente de juego para chavales.

LA HISTORIA PARTE DE LA TEORÍA DE QUE EL ARQUITECTO GAUDÍ SE INSPIRÓ EN LOS INVIZIMALS

LA ALTERNATIVA



EYE PET
Usa también la realidad aumentada, pero no incluye la opción de pelear con sus criaturas.









Las capturas son diferentes para cada invizimal. Con éste tienes que recoger sus lágrimas y derramárselas encima.



Los jefes son bastante difíciles de capturar y llegarán a poner a prueba la tolerancia a la frustración de los chavales.



Sabías que...

Imprimiendo la trampa para invizimals al tamaño de un folio o incluso a un papel más grande, podrás ver a tus invizimals mucho más grandes. ¡Y hacerte una foto con ellos!



PERSONALIZACIÓN

Era una de las peticiones de los jugadores, y Novarama la ha escuchado. Cuando capturas al invizimal puedes cambiarle el nombre, y cuando subas de nivel dentro de la Alianza podrás personalizar sus colores, con lo que tu invizimal será único. Además, cuando tu invizimal sube de nivel decides qué característica quieres potenciar.

TOMATINAS E INVOCACIONES

Los vectors son como la magia, y los compras o los recoges en la batalla. Algunos son más divertidos que eficaces, como Tomatina, que lanza una tomate contra tu enemigo y otros que le causarán un gran daño.





EVALUACIÓN



Los invizimals basados en la obra de Gaudí y la mitología de otras culturas. El cooperativo On-line. La personalización de las criaturas.



La cámara falla a veces durante las capturas y las luchas, sobre todo contra algunos jefes, lo que provoca que sean demasiado difíciles.

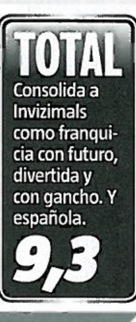
GRÁFICOS
Destaca el diseño de los invizimals, sobre todo Hydra, inspirada en el estilo de Gaudí. Cuanto más grandes los veas, mejor.
9,4

SONIDO
Los efectos de los vectors y los ataques son adecuados, y la música de los combates anima sin molestar.
8,9

JUGABILIDAD
No te cansarás, porque cada pelea es diferente. Aúna estrategia, al plantear la lucha con habilidad con los botones.
9,3

DURACIÓN
El modo Historia es largo y entretenido. Garantiza muchas horas de juego entre capturar invizimals y subirlos de nivel.
9,4

MULTIJUGADOR
Completo. Puedes competir con otro jugador, formar clubes de lucha y hasta cooperar en la captura de algunos invizimals.
9,4



TOTAL
Consolida a Invizimals como franquicia con futuro, divertida y con gancho. Y española.
9,3







El tamaño y peligrosidad de los enemigos irá aumentando con cada hora de juego. Por suerte, también irán mejorando los combos de Majin y Tepeu.







El sigilo es la principal arma de Tepeu. Es más efectivo acercarse en silencio a un enemigo y atacarle de un solo golpe por la espalda.



Género
Action RPG
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Game Republic
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,99 €
www.es.namcobandaigames.eu
12

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

EL POBRE ES TONTO PERO SE HACE QUERER

En los videojuegos sucede con el cine, de golpe podemos encontrarnos tres títulos con un desarrollo idéntico a primera vista. Hace unos meses disfrutamos de *Enslaved*, seguimos esperando a *The Last Guardian* y ahora nos llega ***Majin And The Forsaken Kingdom***. Los tres plantean, a priori, la misma mecánica: combatir y resolver *puzzles* con ayuda de un hotentote dotado de su propia IA. El nuevo juego de **Game Republic** (el estudio del antiguo genio de **Capcom**, Yoshiki Okamoto) empareja al heroico y ágil ladronzuelo Tepeu con un bigardo mitológico conocido como Majin. A medida que avancemos en esta aventura con tintes de *Action RPG*, iremos descubriendo más sobre el pasado de este gigante bonachón y lo que sucedió 100 años atrás en el otrora idílico reino en el que transcurre el juego. Poblado por criaturas malignas y oscuras, ahora ha quedado reducido a ruinas invadidas de vegetación en las que los animales (con los que Tepeu es capaz de comunicarse) nos proporcionarán más de una valiosa pista.

Combinar la agilidad y el sigilo de Tepeu con la fuerza bruta y los poderes mágicos de Majin será la clave para resolver *puzzles* y enfrentarnos a la creciente caterva de enemigos. A través de unos sencillos comandos ordenaremos a Majin atacar al enemigo, activar trampas o situarle en un punto concreto para saltar sobre él y alcanzar plataformas elevadas. Y a medida que aumente la amistad y la compenetración entre la pareja, podremos desarrollar *combos* más complejos y explotar las habilidades mágicas del gigantón (las cuales irá recuperando a medida que se trasegue determinados frutos mágicos).

Aunque se comporte como el tonto del pueblo, es imposible no sentir cariño hacia Majin, ni odio hacia unos enemigos viscosos que por suerte, ven menos que un topo bizco. Por ello no tendremos excesivos problemas para liquidarles de un solo golpe, previo furtivo ataque por la espalda.

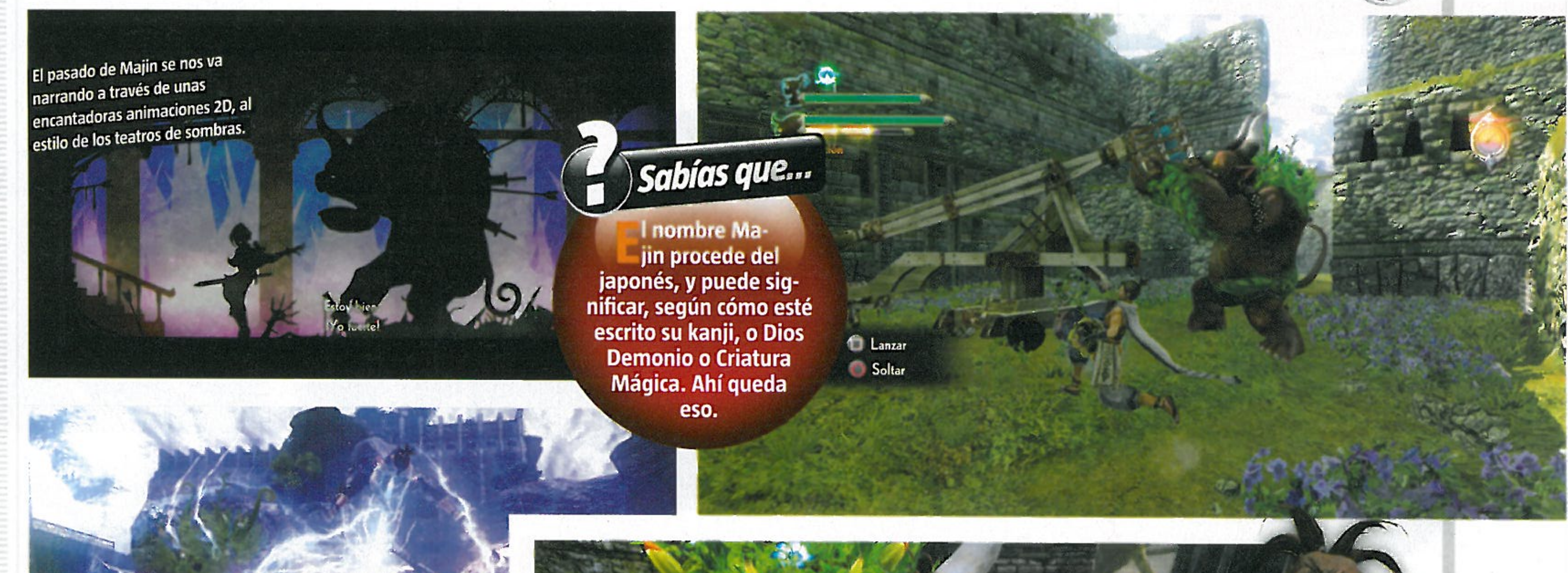
Frente a una ambientación bastante lograda y un simpático diseño de personajes, el juego de **Game Republic** flojea en algunos aspectos, como el salto de Tepeu -te dejará vendido en más de una ocasión- o la confusión que provoca vagar por el mapeado sin saber cuál es el siguiente punto al que ir. Desde luego estamos a favor de dar libre albedrío al jugador, pero cuando uno lleva 20 minutos dando vueltas por los mismos sitios, es que falla algo. Eso sí, si buscas 10/15 horitas de magia, *puzzles* y exploración, en las que no te lo dén todo mascadito, este juego puede suponerte una grata sorpresa.

COMBINA LA AGILIDAD DE TEPEU CON LA FUERZA BRUTA Y LOS PODERES MÁGICOS DEL COLOSAL MAJIN

LA ALTERNATIVA



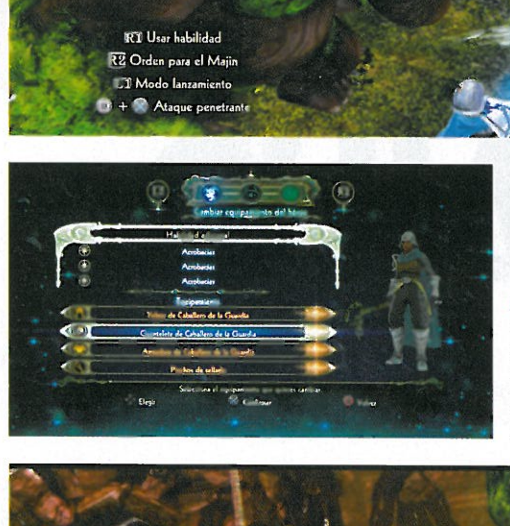
ENSLAVED
El juego de Ninja Theory también te permitirá dar órdenes a un gigantón.



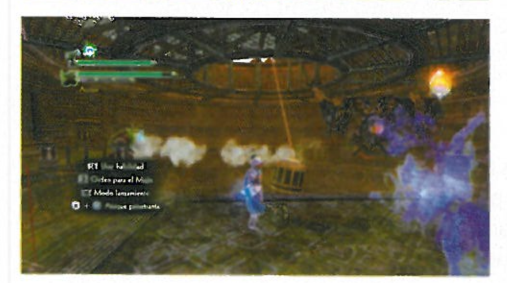
El pasado de Majin se nos va narrando a través de unas encantadoras animaciones 2D, al estilo de los teatros de sombras.

Sabías que...

El nombre Majin procede del japonés, y puede significar, según cómo esté escrito su kanji, o Dios Demonio o Criatura Mágica. Ahí queda eso.







A lo largo de la aventura será posible cambiar la apariencia de Tepeu y Majin, y obtener con ello ventajas adicionales.

RASCA MI ESPALDA, Y RASCARÉ LA TUYA.

Los poderes mágicos de Majin serán determinantes a la hora de derrotar a los cuatro comandantes oscuros. Perder al gigante supone el fin de la partida, así que más nos valdrá cuidar de Majin y acercarnos a él cuando queramos recuperar vida.

EVALUACIÓN



Las intros 2D, al estilo del teatro de sombras. El diseño de Majin. El doblaje en castellano (¡hasta hay un jilguero con la voz española de Homer!).



Dar vueltas y vueltas por los mismos templos sin saber hacia dónde debes ir a continuación. El salto de Tepeu, difícil de controlar en la caída.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Lo mejor, el diseño de Majin y sus enemigos. Lo peor, los entornos, que no varían demasiado.	Impecable doblaje en castellano. La música no es memorable, pero ambienta correctamente.	Se podría haber pulido algo más el salto de Tepeu, así como la IA de Majin (a veces se empana).	De 10 a 15 horas de juego, dependiendo de tu habilidad para encontrar tu siguiente objetivo.	El juego ofrece únicamente la oportunidad de descargar contenido desde los postes de guardado.	A pesar de no instalar en disco duro, las cargas son rápidas, algo que se agradece hoy en día.	Una aventura para gente pausada que quiera huir de la tan habitual mecánica pasillera.
8,6	8,8	8,4	8,5	-	8,6	8,5





Con desniveles tan enormes los saltos son de esos que dan tiempo a comerse el bocadillo... aunque luego al caer no te quede un diente.







Género
Conducción
Compañía
Deep Silver
Desarrollador
Techland
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (51MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
naildgame.com
12



Todos los recorridos tienen algunas trampas bien camufladas. Las detectarás pronto porque te estamparás en ellas en cada vuelta.



NAIL'D

SIENTE EL VÉRTIGO TOTAL

En un género tan competitivo y masificado como es el de conducción en **PS3**, hay que hilar muy fino para poder encontrar un hueco y captar la atención de los aficionados. La lucha es tan fiera, tan grande la exigencia que, aún haciéndolo todo bien, siempre hay que buscar algún otro plus para alcanzar cierta excelencia y notoriedad.

En el caso de ***Nail'd*** está claro que se ha puesto toda la carne en dotar al juego de una gran puesta en escena y es, seguramente, de los más apabullantes y excesivos de su subgénero. En una tele de calidad hay momentos en que llega a parecer casi una demostración gráfica o hasta un vídeo... aunque con algo menos de fluidez. Escenarios complejos con múltiples alturas y muy ricos en detalle, máximo realismo en los vehículos y su física, velocidad extrema... la verdad es que todo resulta algo desproporcionado y hasta abrumador.

Pero ya sabemos que en videojuegos el apartado gráfico no lo es todo y, hoy por hoy, hacen falta más cosas para ganarse un sitio entre los grandes. Una de ellas es casi siempre la jugabilidad y ahí es donde ***Nail'd*** no termina de convencernos, sobre todo si pensamos en los amantes de los juegos de conducción o del subgénero de todoterrenos. Las sensaciones al pilotar no parecen a transmitir ni por asomo el vigor de la acción en pantalla y casi parecen las de un juego de conducción mucho más tranquilo. Las amenazas llegan y pasan sin que sepamos muy bien cómo hemos podido salir de esa papeleta y pronto se pierde la sensación de amenaza... mientras crece la de discurrir por pasillos donde sólo los grandes fallos son castigados. Sí, claro que hay colisiones puntuales y también algunos rivales incordiando, pero nada que nos vaya a quitar el sueño. O el control es demasiado eficiente o se han descuidado a la hora de dar facilidades al jugador. Por decirlo de otra manera, está un poco en tierra de nadie, ya que le falta garra para ser un *arcade* y realismo para ser un simulador.

Estando así las cosas, la mejor opción será buscar retos más exigentes y eso sólo lo vamos a encontrar en las partidas On-line para hasta doce jugadores simultáneos. Cuenta con un montón de opciones y se puede personalizar casi todos los elementos de las carreras. El modo Campeonato es largo y con decenas de retos, por lo que resulta entretenido y perfecto para conocer todos los recorridos. En cuanto al modo Libre, pues ofrece la posibilidad de luchar contra el crono y dos variantes más, y completa una oferta bastante aceptable.

PARECE QUE HAN QUERIDO FIARLO TODO AL APARTADO GRÁFICO Y HAN OLVIDADO UN POCO LA JUGABILIDAD





PURE
Otro juego similar en temática pero con mayores dósis de realismo.

Por De Lúcar

Sabías que...

Puedes descargarte cinco temas bestiales de su impresionante banda sonora. Entra en www.facebook.com/naildgame y hazte con ellas.

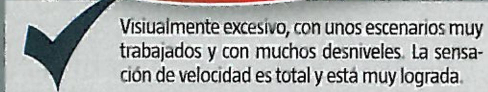
Aunque pueda sonar a locura, lo mejor para afrontar un salto es darle a tope al turbo. La razón para semejante temeridad es que en ocasiones será fundamental para superar obstáculos móviles como trenes o globos.





HASTA 12 JUGADORES EN RED

Una vez que ya tengamos dominado el asunto y conozcamos más o menos todos los circuitos de ***Nail'd***, habrá llegado el momento de probar nuestra habilidad contra rivales de más entidad. El modo multijugador en red con hasta doce jugadores simultáneos es una excelente forma de demostrar si de verdad dominamos la materia. Cuenta con un montón de opciones editables.





Visiualmente excesivo, con unos escenarios muy trabajados y con muchos desniveles. La sensación de velocidad es total y está muy lograda.

Para ser un juego de este género le falta un poco más de garra en el pilotaje y sobre todo en los rivales, que son demasiado limpios.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Es casi como una demo de una tarjeta gráfica. Excesivo y a veces confuso, pero todo un show.	Una banda sonora cañera y acorde con el show de pantalla, aunque a veces tapa el sonido.	Se deja jugar demasiado bien. Debería tener algo más de intensidad y rivales más duros.	Cuenta con un montón de pruebas y circuitos, por lo que su vida será bastante duradera.	Carreras en red con hasta doce jugadores simultáneos. Es donde mejor vamos a pasarlo.	Gráficamente, hay que decir se nota que han aprovechado bastante las posibilidades de PS3.	Atractivo y frenético al gusto de la muchachada actual, aunque sin rematar la faena.
8,5	8,2	8,0	8,4	8,5	8,0	8,2











COMPATIBLE CON...

PlayStation Move

BAILA SIN PARAAAAR

Si tienes dos mandos *PlayStation Move* podrás realizar apasionantes coreografías en ***SingStar Dance*** con un amigo. Estas quedarán grabadas y podrás visionarlas cuando quieras. Esmérate porque el juego te evaluará y si, por ejemplo, te dejas llevar por la euforia del baile alejándote del campo de visión de la cámara *PlayStation Eye*, el mando *PS Move* empezará a vibrar para avisarte.

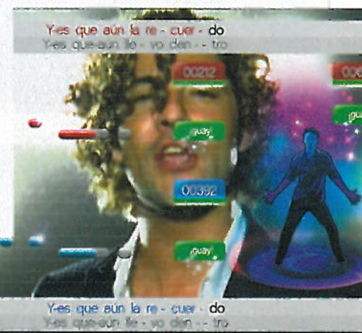
8,4



¿QUIÉN DOMINA SINGSTAR DANCE? PÁGINA 117



Los bailes están inspirados en los movimientos de los artistas originales. Así que ya sabes lo que te espera con Bisbal...



Género
Party
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
London Studio
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
29,95 € (juego)
69,95 € (juego + 2 micros)
singstargame.com
12

SINGSTAR DANCE

BAILA Y CANTA COMO LOS GRANDES DE LA CANCIÓN

Hacía tiempo que los amantes de la «alfombra» íbamos llorando por las esquinas por la ausencia de juegos de baile. Aunque no requiere ni la exigencia ni precisión de aquellos *Bemani*, la espinita -al menos- se me ha quitado con este *SingStar*. La mecánica del «cante» es idéntica a la de otros *SingStar* (es decir, conseguir el tono lo más parecido al artista original), pero se ha añadido la posibilidad de realizar divertidas coreografías con el mando *PlayStation Move* en mano. De este modo, hasta cuatro usuarios pueden participar: dos como cantantes y otros dos como bailarines. Haz hueco en el salón de casa porque lo vas a necesitar. Las coreografías están más pensadas en ejercitar los brazos que las piernas, y están inspiradas en los movimientos de los artistas originales. Trata de imitar correctamente las acciones del personaje que aparece en pantalla porque si lo haces mal el juego te penalizará, y si te escapas del campo de visión de la cámara *PlayStation Eye*, el mando *PS Move* vibrará para avisarte. Tu actuación será grabada y la podrás visionar y subirla a la Comunidad *SingStar*. La opción del baile no es obligatoria pero, sin duda, incrementa la diversión al ya clásico juego ameniza-fiestas. No es necesario que sepas bailar, pero sí que tengas algo de ritmo y nada de vergüenza; ten en cuenta que quien mejor se lo va a pasar es el que observa, el que espera su turno para cantar...

Las 30 canciones que se incluyen son muy bailables, incluso algunas como *Poker Face* de Lady Gaga o *Causa y Efecto* de Paulina Rubio han sido llenapistas absolutas. Así que, aunque no actives la opción de baile, tus pies se moverán inconscientemente.

LA ALTERNATIVA



SS GUITAR
Si además de cantar te gusta tocar la guitarra, este es tu SS.



Hasta cuatro usuarios podrán jugar a la vez: dos con micro en mano y otros dos con el mando PS Move.



30 canciones, cada una con una coreografía diferente. Si no tienes el don del ritmo, mejor coge el micro...

EVALUACIÓN

La opción, no obligatoria, de bailar, no es ni mucho menos un Bemani de alfombra, pero te hará realizar divertidas coreografías. Sin esta modalidad activada SingStar Dance es como cualquier otro SingStar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,3	8,2	8,4	8,8	8,8	8,4	8,4

Los 30 temas son muy bailables, incluso se ha añadido algún llenapistas.

El modo baile no requiere habilidad, simplemente imita los movimientos del bailarín.







En el modo Caminante Dragón controlarás versiones Super Deformed de héroes y villanos, mientras vuelas sobre un mapa.









Género
Beat'em-up
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Spike
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Grabar Partida
160 KB
P.V.P. Recomendado
40,99 €
www.namcobandaigames.eu
12







¿Freezer aliado con Cell? ¿Nos hemos vuelto chiflados? No, pero prepárate para ver alianzas delirantes en este UMD, así como peleas de tres contra uno, en las que tendrás que vigilar tus espaldas en todo momento.



DRAGON BALL Z
TENKAICHI TAG TEAM

TREMENDAS GOLPISAS POR PAREJAS

Son muchas las razones para abrazar este ***DBZ Tenkaichi Tag Team***, pese a recrear las mismas sagas que hemos revivido incontables veces en anteriores videojuegos (desde la aparición de Raditz hasta el duelo con Boo). Los más de tres años transcurridos desde la anterior entrega de *DBZ* en **PSP** (obviaremos, por razones evidentes, la adaptación de la película de imagen real, de 2009) han servido a **Spike** para crear un título graficamente a años luz de todo *Dragon Ball* portátil creado hasta la fecha. Los personajes son enormes y se mueven con una suavidad sorprendente, y eso que habrá hasta cuatro de ellos saltándose los dientes en la pantalla. Y es que por primera vez en **PSP**, veremos a nuestros personajes favoritos combatiendo por parejas y desplegando tácticas a la hora de enfrentarse a otros luchadores. Incluso será posible formar equipo con un amigo y enfrentarnos a otros dos usuarios, en el multijugador *ad hoc*, lo que mejorará la experiencia de juego, dado que la IA flojea en los momentos más inoportunos.

Inspirado en la mecánica de juego de los recordados *Tenkaichi* de **PS2**, este UMD aporta grandes ideas (como la posibilidad de instalar parte del juego en la *Memory Stick*, 600MB, para acelerar las cargas) y destila amor por la franquicia *DBZ*. El modo central -Caminante Dragón- te encandilará con sus versiones *Super Deformed* de tus héroes y villanos favoritos, y se agradece la incorporación de diálogos (subtítulados) que ayudan a acercar los combates aún más al *anime* original. Entre los aspectos negativos, los consabidos problemas con la cámara de juego (aunque no llega a ser tan sangrante como en otros *DBZ*), y unos escenarios un tanto sosos (sólo se destruyen unos cuantos elementos durante los combates). Pero teniendo en cuenta la escasez de titulos de lucha para **PSP**, y las enormes posibilidades de diversión que ofrece el UMD -tanto en solitario como con amigos-, uno acaba por pasar por alto cualquier defecto.

LA ALTERNATIVA



DBZ: SHIN BUDOKAI 2
Dimps firmó hace tres años otro gran juego de lucha para PSP.

EVALUACIÓN

Spike da un salto de gigante en los DBZ portátiles al adaptar los Tenkaichi de PS2, añadiendo la opción de formar pareja con un amigo. Echa una partida... y la batería de tu PSP estará condenada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,8	8,5	8,2	8,0	-	9,0	8,6

Los diálogos (subtitulados) ayudan a acercar los combates a lo que era la serie original.

Los combates por parejas vía ad hoc abren infinitas posibilidades de diversión.









En el Modo Carrera tenemos ocho semanas antes de cada combate. Aprovéchalas bien para subir tus atributos lo máximo posible.







Género
Lucha
Compañía
EA Sports
Desarrollador
EA Tiburón
Distribuidor
EA Sports
Jugadores
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3036 Mb)
P.V.P. Rec.
68,90 €
easports.com/mma

16

Aunque no cuentan con las licencias de todos los luchadores de la UFC, sí que podremos disfrutar del gran Fedor Emelianenko.

COMPARTE TUS LUCHADORES

Además de los combates uno contra uno o los torneos de cartel para varias personas, el modo On-line nos permite compartir nuestras creaciones del modo Carrera con la comunidad de EA y descargarnos aquellas que mas nos gusten. Saca tu vena artística y sorprende a los demás con todo un campeón.

DESCARGAR LUCHADORES

DESCARGAS MÁS POPULARES — DESCARGAS 107

BERT MAEDA · RITCHI STRIKEFORCE · HW PRESTON TAKEHOME · GOKUSON · HW PRESTON TWO TAKEHOME · LHW MAURICE TW TAKEHOME · STAR SD WHAT · LHW MAURICE TAKEHOME

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

MMA

TORTAZOS DE TODA CLASE

Hace poco más de un año, el presidente de la UFC, Dana White propuso a **EA** hacer un juego de esta competición. **EA** se negó y **THQ** se encargó del proyecto. Ante el éxito obtenido, **EA** ha sabido dar marcha atrás y nos presenta su ***MMA*** como alternativa de artes marciales mixtas a ***UFC 2010***.

Dejando de lado esta curiosidad hay que decir que, si bien ***MMA*** no cuenta con la licencia oficial de la UFC, sí que ha sabido plasmar la espectacularidad de este duro deporte con un apartado gráfico que recrea de manera fidedigna tanto a luchadores como golpes, escenarios y público. Desde el sudor en los rostros hasta la sangre salpicando en el *ring* o las hiperrealistas repeticiones harán que los golpes casi nos duelan a nosotros.

Antes de comenzar a repartir mamporros será importante realizar el tutorial, ya que los combates pueden ser bastante complejos. Básicamente podemos pelear en tres frentes distintos: a pie mediante puñetazos y patadas, agarrados golpeando con los codos y la rodilla, o en el suelo castigando a nuestro rival o intentando dejarlo fuera de combate mediante sumisión.

Aunque al principio pueda parecer difícil, en el momento en el que nos acostumbremos al uso de los *sticks* con los que se realizan la mayoría de los golpes los combates se volverán muy intuitivos. El alma del juego se encuentra en el modo Carrera, donde comenzaremos con un luchador *amateur* que podemos personalizar a nuestro antojo y que a través de multitud de combates por todo el mundo llevaremos a la cima de este deporte. Cuando nos cansemos de pelear contra la *CPU* podemos medirnos On-line con otros jugadores o descarganos sus creaciones. ¡Que comience el combate!



Como ya viene siendo un clásico en este tipo de juegos, tendremos que personalizar a nuestro luchador antes del modo Carrera. El nuestro ha quedado un poco «rarito».



Para qué partimos la cara si podemos acabar el combate por la vía rápida con una bonita sumisión. Inutiliza a tu rival y disfruta de la repetición viéndole sufrir.

LA ALTERNATIVA



UFC 2010
La saga de THQ es más realista y tiene mejor plantilla de luchadores.

EVALUACIÓN

MMA recrea fielmente la competición de artes marciales mixtas aun sin la licencia de la UFC. El aspecto gráfico y la jugabilidad rayan a gran altura, aunque flaquea en animaciones y licencias de luchadores.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,3	8,0	8,6	9,0	8,8	8,4	8,5

Buena recreación de luchadores, físicas y movimientos.

El control heredado de Fight Ninght Round nos parece muy intuitivo y acertado.



Por Anna

PlayStation®Move

TEST

Género
Aventura
Compañía
WB Games
Desarrollador
TT Fusion
Distribuidor
Warner Bros. Interactive Ent.
Jugadores
On-line
No
Texto doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
61,50 €
www.warnerbros.com/web/games

12

Juega la aventura en modo cooperativo, uno controlará a Aragorn y otro a Gandalf.

Revivirás los mejores capítulos de las tres novelas de Tolkien y harás frente a todo tipo de criaturas de la Tierra Media.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS AVENTURAS DE ARAGORN

A PIE O A CABALLO PERO SIEMPRE CON PS MOVE EN MANO

CÓMO SE JUEGA

Es raruno que sin referencia cinematográfica actual, y más sin la estela publicitaria que ello conlleva, **Warner** lance un juego basado en la trilogía de Tolkien. Pero «eh voilà!» aquí está, un *Blu-ray* con gráficos que en contadas ocasiones alcanzan la calidad gráfica exigida en un título de nueva generación y con una jugabilidad que a veces te hace dudar de si estás jugando en una Wii. Y es que, claro, ¿qué se puede esperar de un título que primero fue desarrollado para la consola de Nintendo y que después fue adaptado a **PS3**? Pues eso, un juego que choca en **PlayStation 3** tanto en mecánica como en aspecto. El uso del mando *PS Move* es obligatorio, ya que con él deberás realizar mandobles espada en mano, y con el *DualShock 3* -o el *Navigation Controller*- llevarás a tu personaje donde desees. El control es bastante intuitivo pero muy, muy cansino y repetitivo (te verás agitando sin ton ni son el *PS Move*) a pesar de que además de con la espada, podrás defenderte de los enemigos con arco -por cierto, bastante impreciso- y lanza.

Sin duda, lo mejor de esta nueva entrega de *El Señor De Los Anillos* precisamente no es su innovadora jugabilidad, sino la historia, que te hará revivir los mejores momentos de las tres novelas controlando a Aragorn, a pie o a caballo. Ayuda a Frodo y sus amigos *hobbits* de la amenaza de los Espectros del Anillo, lucha contra las fuerzas de Sauron... todos y cada uno de los capítulos están reunidos en esta entrega. Si en solitario resulta bastante insulso, a dobles la cosa cambia. Y es que, en modo cooperativo, podrás jugar toda la aventura, uno como Aragorn y otro como Gandalf, y hacer uso de sus habilidades características para afrontar cada desafío. Como siempre, jugar en compañía es mucho más divertido y gratificante, pese a que su jugabilidad sea cansina.

Estéticamente, los escenarios se muestran en más de una ocasión desnudos, sin casi enemigos y fauna... pero de repente todo se llena, así, sin más. En fin, a eso lo llamo yo falta de continuidad.

EVALUACIÓN

Una aventura muy apetitosa al estar basada en los mejores momentos de las tres novelas de Tolkien, desde el punto de vista de Aragorn. Lo malo, su cansina jugabilidad debido al uso obligatorio de PS Move.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
7,9	8,5	7,9	8,0	-	7,8



De repente está todo muy vacío, como muy lleno, con mucha iluminación o con poca...

El uso de PS Move en un juego de estas características cansa bastante.





Por De Lúcar

A medida que vayamos superando retos, se irán desbloqueando jugadores clásicos y podremos elegirlos junto a los jugadores actuales de sus mismos equipos. Lo más curioso es que llevarán el pantaloncito típico de entonces.

Hay miles de records y trofeos y todos van añadiendo elementos a la gran madeja de NBA JAM. Desbloquear todos los secretos del juego nos va a llevar muchísimas horas.

TEST



PS3





Los mates son bastante sencillos de ejecutar y dependerá del ángulo y de las características del jugador que estos sean más lejano o salvajes. Algunos jugadores son muy difíciles de parar en las distancias cortas.



Género **Arcade**
Compañía **Electronic Arts**
Desarrollador **EA Sports**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Español-inglés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Rec. **40,00 €**
nba-jam.easports.com

3

NBA JAM

VUELVE EL VUELO SIN MOTOR

Siempre que se habla de un clásico existe el riesgo de dejarse arrastrar por las sensaciones del grato reencuentro y es comprensible que a veces hasta se exagere sobre sus bondades. Pues si existe un título con el que resulta complicado ser comedido ese es *NBA JAM*, seguramente el juego de baloncesto más excesivo y disparatado de toda la historia del videojuego. Con todas las trazas de un buen *arcade* deportivo, ***NBA JAM*** es la visión más frenética y exagerada del básquet. Mates imposibles y de todos los colores, tapones estratosféricos, ausencia total de faltas, reglas propias, como el clásico «*He's on fire*» con el que el jugador lo meterá casi todo... está claro que aquí lo único que importa es el espectáculo y la diversión. Traducido a jugabilidad, pues estamos hablando de uno de los mejores *arcade* de hace unas décadas... pero su mecánica hoy resulta demasiado simple y su capacidad de sorprendernos acaba por agotarse cuando avancemos en las distintas competiciones. La intensidad y diversión de antaño sólo regresa si optamos por el modo multijugador, ya sea en red como Off-line. Lo mejor es que esta entrega cuenta con todas las versiones, y se han incluido extras como desbloquear jugadores clásicos o enfrentarte a jefes. En ese sentido se nota que se han esforzado en ofrecer lo máximo del clásico, pero esos 40 euros son una cantidad importante para un juego que iban a ofrecer en un principio como extra de NBA Elite 11.

A nosotros nos sigue divirtiendo y no hay duda de que es la mejor versión que jamás probaremos del clásico, pero creemos que más de uno se lo pensará dos veces por muchos extras y modos de juegos que se hayan añadido.







LA ALTERNATIVA



PURE FOOTBALL
Otra visión diferente de un deporte de equipo.

EVALUACIÓN

Es una excelente oportunidad de poder disfrutar del clásico en todo su esplendor y en todas sus versiones. Entretenimiento sencillo y una jugabilidad total... con un único «pero», que sería el precio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,2	8,0	8,4	8,0	-	8,4	8,3

Casi lo mismo de siempre, pero en HD. Cutre a propósito.

La jugabilidad de siempre... pero hoy ya resulta un tanto simplona.

















La batalla con el pez es el momento más emocionante y complicado del juego. Deberemos estar muy atentos a las indicaciones de pantalla y reaccionar con velocidad a cada orden. En este caso jugamos con el mando normal.



Género **Arcade**
Compañía **Activision**
Desarrollador **Fun Labs**
Distribuidor **Activision**
Jugadores
On-line **No**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Español**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (461 MB)**
P.V.P. Rec. **50,95 €**
www.activision.com
3

RAPALA PRO BASS FISHING 2010



ESTO SÍ ES LA CAÑA






Ahora que todo el mundo anda como loco con los videojuegos que requieren más actividad que darle y darle al dedito, es posible que un género como éste, tradicionalmente tan minoritario, pueda acabar «pescando» algunos nuevos adeptos gracias a la opción de usar la caña o el mando de *Move*.

Rapala Pro Bass Fishing 2010 puede que no sea el mejor juego que puedan disfrutar los amantes de la pesca... pero sí uno perfecto para enganchar a los no demasiado amantes de la pesca. Se trata de un *arcade* intenso y con un planteamiento muy inteligente, que parece especialmente pensado para explotar las posibilidades de la caña o el mando *PlayStation Move*. Más que por el rigor o el retrato exacto de esta actividad deportiva, ***RPBF 2010*** se decanta por entretenernos centrando la acción en la pelea con el pez. Nos facilita la labor de marcar en el mapa los emplazamientos, de localizar los peces con un sónar y con seguir, más o menos, las indicaciones de los movimientos a efectuar con el mando, en pocos segundos estaremos batallando con algún pez. Ahí es donde está la verdadera gracia del juego y donde se ve que es más *arcade* que simulador. Muchas facilidades para encontrar los peces, mucha actividad y, sobre todo, una forma de entrenimiento sencilla y con una dificultad que varía según el tamaño de las piezas.

Cuenta con una oferta de modos de juego atractiva, gran cantidad de competiciones oficiales, localizaciones reales y ayudas suficientes como para ser asequible incluso para el que no haya visto nunca un pez. Podemos competir en uno o dos jugadores, practicar en el modo de pesca libre o intentar completar todos los trofeos.

LA ALTERNATIVA

RAPALA FISHING FRENZY 2009
La entrega del año pasado.



UNA CAÑA MUY RECOMENDABLE

Sin duda lo mejor de Rapala Pro Bass Fishing 2010. Un mando-caña de pescar que funciona a las mil maravillas y que sale por tan sólo 20 euros en un pack especial.

EVALUACIÓN

Todo acción y entretenimiento. Con la caña o con el PS Move, es una experiencia muy interesante y dinámica. Ideal para los no iniciados en el mundo de la pesca y atractivo para los aficionados.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,7	8,0	8,6	8,5	-	8,4	8,5

Gráficos muy cuidados y gran realismo en la acción de la captura del pez.

Divertido y dinámico. Necesitaremos buenos reflejos y dominio de la caña.



TEST

Por Anna

Si superas todos los minijuegos, tu EyePet se volverá cada vez más listo y habilidoso. Además, ¡las pruebas son muy divertidas!

PSP

Género **Realidad Aumentada**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **London Studio**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Grabar Partida **500 KB**
P.V.P. Rec. **29,95 € (juego)** **49,95 (juego + cámara)**
www.eyepet.com

3

EYEPET

LLÉVATELO A CUALQUIER LUGAR

Lo mejor de esta versión portátil con respecto a la de **PS3** es que no tendrás que esperar a llegar a casa para jugar con tu mascota virtual, pues puedes hacerlo en cualquier lugar. Y lo peor es que no podrás «tocarle» como en dicha edición, con la tarjeta mágica -o el mando *PS Move*-. En su lugar deberás hacerlo con la portátil; es decir, para interactuar con el *EyePet* mueve la **PSP** de un lado a otro, arriba o abajo... lo que provocará que tu mascota desaparezca bastantes veces del campo de visión de la cámara y estará mas tiempo metido en una burbuja que deambulando por el escenario.

Conecta la cámara que se vende junto con el juego y enfócala hacia la tarjeta mágica, que previamente has de colocar en un sitio ni con mucha ni poca luz (en una mesa, en un banco de la calle, en un árbol...). De este modo te harán entrega de un huevito al que deberás dar calor con un secador. Seguro que te excederás y tendrás que enfriarlo. Sopla, la temperatura bajará y... ¡tachán! Tu *EyePet* saldrá del cascarón. La interacción de la consola con el medio es bastante importante, el problema es que tantas acciones a la vez hacen que el juego se quede «pensando» un buen rato rompiendo así la naturalidad y la magia de estar tratando con una mascota casi de verdad. Pero aún así, te resultará curioso jugar con un ser tan achuchable al que puedes llevar a cualquier lugar. La mecánica de juego es la misma que la de **PS3**, de tal modo que tendrás que superar una serie de retos diarios (como juego de bolos, saltar en la colchoneta...) para que tu mascota sea cada vez más inteligente y obediente. Y, por supuesto, jugar con él capturando peces o haciendo dibujos. Esta opción, sin duda, es la estrella del juego. Dibuja, por ejemplo, un coche, muéstralo a la cámara y haz una foto pulsando el botón Cuadrado. De repente ese mismo dibujo se materializará y tu EyePet podrá jugar con él. Esta versión portátil es algo más limitada que la de **PS3**, pero aún así sigue siendo un juego muy, muy entrañable.



Al pulsar Start accederás al menú principal donde se encuentra la habitación de tu EyePet, allí podrás vestirle, bañarle, cortarle el pelo...







Cuando tu EyePet se escape del campo de visión de la cámara, una burbuja le rescatará.

LA ALTERNATIVA

PETZ
Otro juego en el que criar y cuidar una mascota, pero no es de realidad aumentada...

EVALUACIÓN

La interacción con la mascota es más limitada que en la verisón de PS3. Y la cámara, al no ser estática y poder controlarla, hará que tu EyePet esté más tiempo fuera del campo de visión que dentro.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,8	8,0	7,9	8,0	-	7,0	7,9

Estarás más pendiente de que la cámara enfoque bien a tu EyePet que de otra cosa.

Una pena que no se haya incluido la posibilidad de juntar dos EyePet...

TEST



BAKUGAN PS3
DEFENSORES DE LA TIERRA



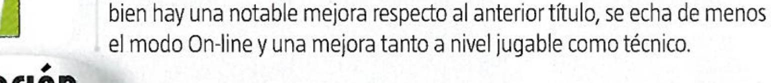
Género
Lucha
Compañía
Activision
Distribuidor
Activision
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
P.V.P. Rec.:
50,99 €
7

Los *Vexos* atacan de nuevo para robar todos los *Bakugan* y apoderarse de *Nueva Vestroria*. Crea tu propio héroe y recolecta todo los *Bakugan* que puedas a través de un modo Historia con multitud de misiones en el que te enfrentarás en combates trepidantes a otros *Bakugan*. Usa tus habilidades y aprovecha las debilidades del rival para hacerte con la victoria. Además del modo Historia, ***Defensores De La Tierra*** cuenta con un modo Duelo en el que podrás competir contra otro amigo o hasta 4 jugadores a la vez en un combate todos contra todos. Si bien hay una notable mejora respecto al anterior título, se echa de menos el modo On-line y una mejora tanto a nivel jugable como técnico.



Al empezar el modo Historia tendremos que crear a nuestro personaje con un editor que no cuenta con demasiadas opciones.





EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,2	6,5	7,0	7,3	-	6,8	6,9







PSP YU-GI-OH!
5D'S TAG FORCE 5

Género
Rol
Compañía
Konami
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
P.V.P. Rec.:
29,99 €
7

El nuevo ***Tag Force 5*** trae a nuestra **PSP** la 2ª temporada de *Yu-Gi-Oh 5D'S* con una historia más bien floja. Sin embargo, esto no es impedimento para seguir recreando con fidelidad los combates del *anime* según las reglas del juego de cartas oficial. En esta nueva entrega se han incluido las últimas expansiones de cartas para poder crear nuevos tipos de mazo. Jugablemente ***Tag Force*** sigue siendo una maravilla aunque sigue lastrado por los mismos errores de siempre: tiempos de carga demasiado largos, un lavado de cara gráfico insuficiente, ralentizaciones en duelos con el campo lleno (mejora algo con la instalación de 326 MB) y la ausencia del tan ansiado modo On-line.



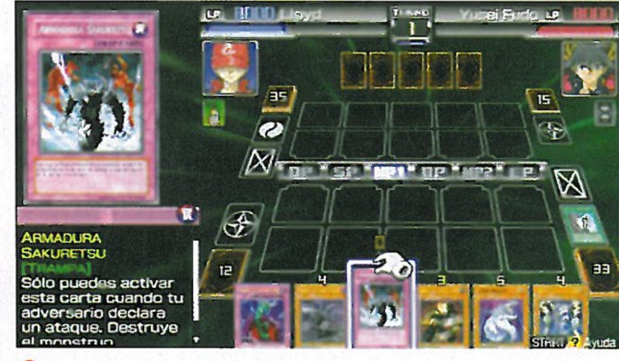
Para alegría de los seguidores del anime, esta nueva entrega sigue manteniendo las animaciones de algunos de los monstruos junto con poderes del duelo, añadiendo algunas nuevas. En este caso el Dragón de Polvo de Estrellas despliega sus alas.



EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,3	7,0	8,2	8,5	8,0	7,8





Los combates en Tag Force 5 siguen siendo tan fieles como en entregas anteriores, siguiendo al pie de la letra las normas del juego de cartas. Prepara un buen mazo y vence a tus rivales para conseguir DP con los que poder mejorar tu deck.



Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo
Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda
Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3	PS3	PS3	PS3	PSP
PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 60,95 €	PVP recomendado 60,95 €	PVP recomendado 39,95 €	PVP recomendado 45,95 €
Lector PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 55,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 55,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 40,95 €
GRAN TURISMO 5	SPLATTERHOUSE	MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM	THE SLY TRILOGY	FOOTBALL MANAGER 2011
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE APELLIDOS EDAD
DIRECCIÓN Nº PISO
POBLACIÓN PROVINCIA CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO NIF E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE ENERO DE 2011

CUPÓN DE PEDIDO







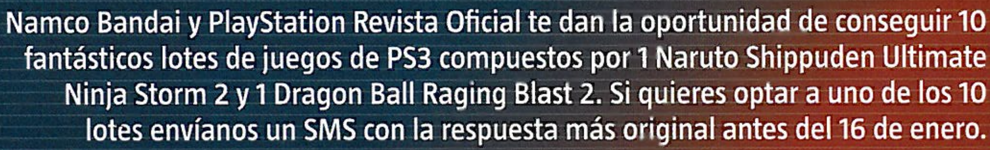


¡PARTICIPA!








Namco Bandai y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 10 fantásticos lotes de juegos de PS3 compuestos por 1 Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2 y 1 Dragon Ball Raging Blast 2. Si quieres optar a uno de los 10 lotes envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 16 de enero.



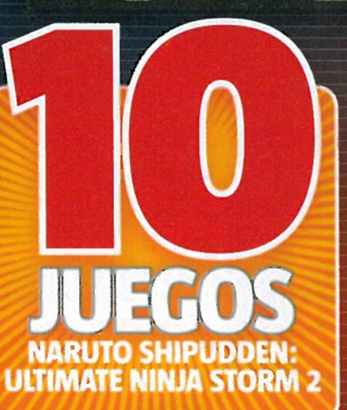




PODRÁS GANAR...



10 JUEGOS DRAGON BALL RAGING BLAST 2












PlayStation Network






¿Cómo llamarías a un juego con personajes de Naruto y Dragon Ball?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Namco** y el **nombre del juego**
¡Los 10 nombres más originales conseguirán los premios!
Ejemplo: Play Namco Naruto Ball

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 17 de diciembre de 2010 al 16 de enero de 2011. Fallo del jurado el 17 de enero de 2011.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Namco Bandai y PlayStation Revista Oficial.

Guía práctica

PlayStation®
Revista Oficial - España



GRAN TURISMO 5



Todo el universo GT5 al detalle

Los mejores consejos para progresar

Descubre los premios que esconde cada evento



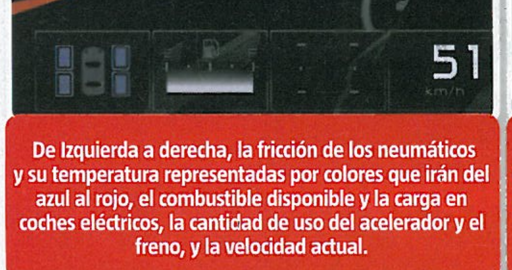
Por Jason

GRAN TURISMO 5

El mejor simulador de conducción llega más completo que nunca, y su realismo alcanza unas cotas espectaculares. ¡Aprende a dominarlo!



FUERZAS G
GT nos enseña a conducir de manera eficiente manteniendo una trazada correcta junto a un uso lógico de la potencia; este indicador muestra el desplazamiento de las fuerzas G, si las minimizas aprovecharás al máximo tu trayectoria.



De Izquierda a derecha, la fricción de los neumáticos y su temperatura representadas por colores que irán del azul al rojo, el combustible disponible y la carga en coches eléctricos, la cantidad de uso del acelerador y el freno, y la velocidad actual.



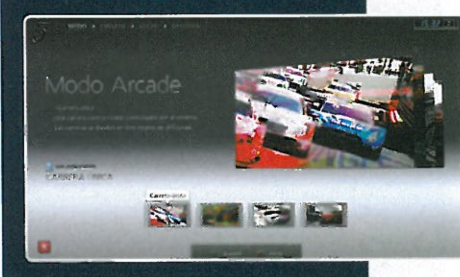
Imprescindible si conduces con cambio manual. Podrás visualizar la marcha actual, marcha correcta para la siguiente curva, luz de cruce, cambio de aceite, freno de mano, led de aviso del momento óptimo de cambio de marcha y corte eléctrico. También el cuentarrevoluciones.

Bienvenido al Mundo GT



MODO GT

La mayor parte del juego se concentra aquí: empezarás desde cero para ir incrementando el nivel con la experiencia obtenida gracias a tus victorias y así podrás acceder a nuevos coches, campeonatos, retos y mucho más.



MODO ARCADE

Es la opción para correr directamente contra oponentes, contra el crono, en el modo Derrape (Drifting) o en pantalla dividida para dos jugadores. Podrás usar tus coches de Gran Turismo para PSP.



EDITOR DE CIRCUITOS

Moldea los circuitos a tu gusto, pruébalos, guárdalos y compite en ellos. Aparecerán divididos en secciones que podrás alterar en complejidad, ángulo de la curva y ancho de la pista.



GT TV

Encuentra vídeos descargables sobre todo lo que rodea a GT5, algunos gratuitos ofrecidos por Polyphony y otros de pago con vibrantes imágenes reales de la competición. ¡No te los pierdas!



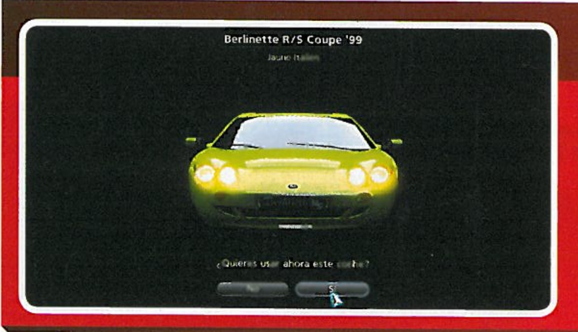
Concesionarios

Una de las primeras cosas que deberás hacer es comprar un vehículo para poder competir, y si lo quieres nuevo tendrás que adquirirlo aquí. Siempre dependerás de los créditos que tengas y del nivel de experiencia. Encontrarás las marcas ordenadas alfabéticamente y al final las casas que se dedican a potenciar diferentes modelos. No te asustes si ves pocos al principio, ya que la cantidad disponible dependerá de tu nivel. No te precipites cuando compres uno, sobre todo al principio, intenta buscar la mejor relación calidad/precio o peso/potencia, consulta los requisitos y limitaciones e intenta comprar uno que pueda correr en diferentes carreras para amortizar la compra.

Coches usados

El mercado de coches de segunda mano ofrece una opción más asequible, ya que abaratas el precio de compra comparado con uno nuevo, pero en su contra sus prestaciones serán menores debido al uso. Por ello es aconsejable hacer una puesta a punto en GT Auto y recuperar sus características originales. Puedes hacerte una idea del uso que ha tenido observando la cantidad total de kilómetros; si son muchos estará en peores condiciones y encarecerá el coste de la puesta a punto. Los diferentes modelos que aparecen a la venta cambiarán cada día que pase y sólo estarán disponibles aquí, así que si buscas uno en particular no dejes de echar un ojo.





Premios

Esta es sin duda la mejor manera de obtener coches, en forma de regalo a tu habilidad por aprobar licencias de conducción o por competir y vencer en carreras A-Spec, B-Spec y Eventos especiales. Pero no ocurrirá como en anteriores entregas, pues estos vehículos solo se podrán conseguir una vez, así que piénsatelo si pretendes venderlos, puede que te hagan falta más adelante. Dependiendo del modelo obtenido en ocasiones no tendrás posibilidad de venderlo, sólo podrás quitarlo del garaje. En el caso de haber vencido en las nueve pruebas de cada nivel de dificultad en A-Spec y B-Spec recibirás un vehículo de cierto nivel al azar.

Entrega de coches

Solo sabrás qué coche has obtenido como premio al regresar al menú «Mi mundo». Una vez allí irá a parar en forma de ticket regalo al icono del tráiler donde se almacenan hasta que son canjeados. Tras seleccionarlo asistirás a una exhibición frontal del vehículo, te preguntará si quieres usarlo, y es aconsejable hacerlo porque añadirás automáticamente su pintura para usarla una vez sobre cualquier coche o llanta desde GT Auto. A partir de ese momento estará disponible en el garaje, donde puedes observar que tus máquinas aparecen divididas entre Premium y Estándar. Los coches Premium, más de 200 de los 1031 que contiene GT5, están creados con la máxima calidad.





Tu primer vehículo

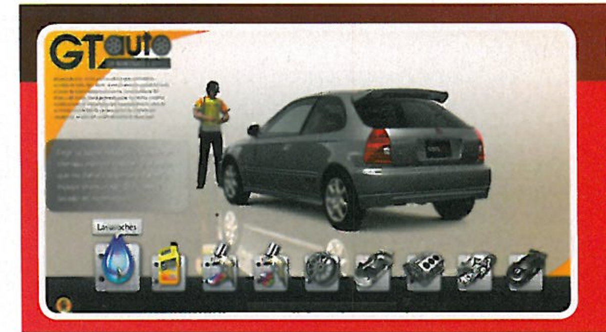


Una buena compra para el comienzo del juego es el Honda Civic Type R (EK) '97, porque está nuevo, se ajusta al presupuesto, tiene una relación peso/potencia buena y se conduce sin muchas complicaciones. Además podrás participar en las tres primeras competiciones del nivel aficionado en A-Spec y B-Spec.





Puesta a punto y estética



GT Auto

La mejor opción y paso obligado, si el bolsillo lo permite, para mejorar las prestaciones de un coche de segunda mano o personalizar uno nuevo. El apartado meramente estético comprende el lavado con cera y la aplicación de pintura en todo el coche o en las llantas; aquí usarás los colores conseguidos anteriormente o comprarás uno nuevo creado a tu gusto. El resto de opciones devolverán sus características originales a nuestro vehículo usado como si saliera del concesionario. Una parte muy importante es la remodelación del motor que restaura los CV y Par iniciales. Eso sí, el precio que pagarás dependerá del kilometraje.



ACEITE

Si tu coche es de segunda mano o nuevo, pero lleva mucho trote, es muy recomendable un cambio de aceite; mejora ligeramente el rendimiento del motor. La remodelación del motor incluye aceite nuevo, no malgastes créditos.



CAMBIAR RUEDAS

Sustituye las llantas de serie por unas de aleación más ligeras y con espectaculares diseños de entre un repertorio formado por las marcas más relevantes. Además de causar un impacto estético mejorarán el comportamiento del coche.



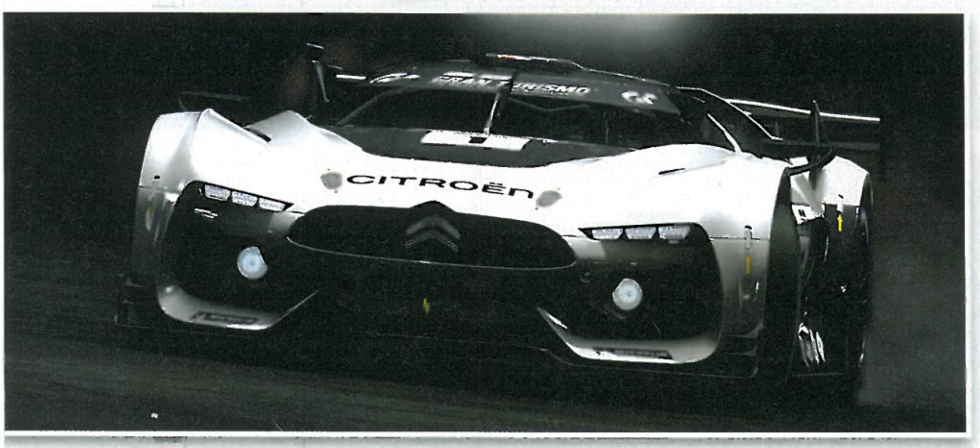
PIEZAS AERODINÁMICAS

El apartado aerodinámico es importante, no sólo para que visualmente nuestro coche parezca más agresivo, sino porque, por ejemplo, conseguirás mayor adherencia en las curvas al ajustar el ángulo del alerón trasero.



RESTAURAR LA RIGIDEZ DE LA CARROCERÍA

Imprescindible si quieres tener tu coche usado como nuevo, ya que debido al uso la carrocería adquiere cierto grado de elasticidad provocado por las continuas torsiones. Aunque su coste es medio es aconsejable utilizarlo.





MODIFICACIONES DE CARRERA

Personaliza completamente tu coche en un solo paso. Con el coste más elevado del juego para cualquier modificación tendrás pintura y llantas nuevas y algunas de las mejoras en todos los apartados del taller de modificaciones; si puedes, merece la pena.

Tienda Tuning

Taller de Modificaciones

Explota al máximo las posibilidades para mejorar el rendimiento de tu coche adquiriendo piezas deportivas o de competición, pero no te dejes llevar sólo por la potencia, ya que ésta sin control no tiene sentido; intenta equilibrar la balanza instalando alguna mejora de cada uno de los apartados. Algunas, como la reducción de peso incluida en Carrocería/Chasis o el incremento de potencia de ajustes del motor, son irreversibles. Otras podrás cambiarlas por las originales por si alguna limitación de carrera te impide participar. Algunos parámetros ajustables de las piezas pueden resultar complejos al principio, lee la información sobre cada uno y experimenta sus efectos en el circuito.





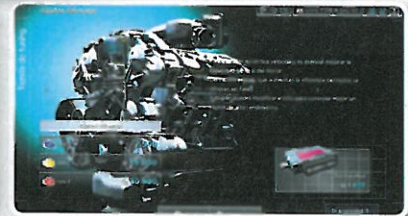
SISTEMAS DE CAMBIO La transmisión personalizable te ofrece la posibilidad de variar cada marcha o todo el conjunto. Esta última opción es la mejor para ajustarlo de una forma sencilla, de esta manera puedes usar una relación de marchas diferente para cada circuito.



TRANSMISIÓN Gracias a estas piezas el motor consigue pasar toda su potencia hacia las ruedas, de manera que si las instalas tendrás una respuesta más rápida y mejor controlada de este. Será necesario su uso conforme aumentes los CV.



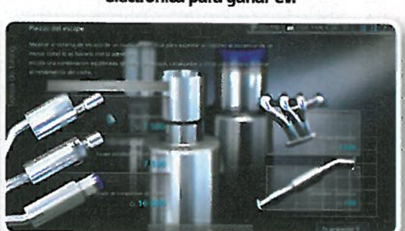
CARROCERÍA/CHASIS. Reduce el peso gradualmente, aligera partes o incrementa la rigidez para mejorar el manejo en carrera.



MOTOR. Incrementa la potencia progresivamente en tres fases o añádele una nueva unidad de gestión electrónica para ganar CV.



SUSPENSIÓN No deberías dudar a la hora de comprar un kit totalmente personalizable, pues el cambio es importante incluso sin ajustar sus parámetros. La conducción se vuelve precisa y las ruedas van leyendo la carretera.



SISTEMA DE ADMISIÓN. Piezas para ganar potencia sin gastar muchos créditos. Compra siempre el filtro más caro.



ESCAPE. Más y más caballos. Si puedes instalar el escape de competición de titanio recibirás una buena subida de potencia sin pagar excesivamente.



KITS TURBO. Sin duda donde más caballos puedes conseguir. Si puedes compra la Fase 3 de los turbocompresores.

NEUMÁTICOS. Una inversión segura para conducir eficientemente, destacando los de competición. Nieve y tierra para eventos específicos.

Potencia barata



Quizá al principio a tu coche le cueste ir liderando la carrera o ves que te adelantan continuamente complicando las opciones de ganar. Si este es tu caso y andas escaso de créditos, podrás incrementar la potencia total ligeramente con tan sólo 1.950 Cr. Dentro de «Motor» compra la ECU deportiva por 1.000 Cr., en «Sistemas de admisión» compra el filtro de admisión de carrera por 450 Cr. y en «Escape» el catalizador deportivo por 500 Cr. Podrás ir viendo cómo se van sumando CV con cada paso y lo mejor vendrá en carrera, con el incremento de la respuesta del coche, sobre todo en aceleración.



Licencias y retos

LICENCIAS



Debería ser el primer paso dentro del mundo GT. Te instruirá sobre cómo conducir para ganar. Son seis licencias con diez pruebas cada una conduciendo diferentes coches para batir al crono. Consigue oro, plata o bronce en todas las pruebas de cada carné y recibe un coche, ¡consúltalos!

LICENCIA B

- ORO: TommyKaira ZZ-S '00 (E)
- PLATA: Daihatsu OFC-1 Concept '07 (P)
- BRONCE: Mazda Demio Sport '03 (E)

LICENCIA A

- ORO: Isuzu 4200R '89 Concept (P)
- PLATA: Mazda Atenza Concept '01 (E)
- BRONCE: Nissan mm-R Cup Car '01 (E)

LICENCIA IC

- ORO: Nissan GT-R Concept (Tokyo Motor Show 2001) (E)
- PLATA: Autobacs Garaiya '02 (E)
- BRONCE: Acura DN-X Concept '02 (E)

LICENCIA IB

- ORO: Honda S800 RSC Race Car '68 (E)
- PLATA: Mitsubishi HSR-II Concept '89 (E)
- BRONCE: Mazda Eunos Roadster J-LIMITED (NA) '91 (P)

LICENCIA IA

- ORO: Ford GT (No Stripe) '05 (E)
- PLATA: Land Rover Range Stormer Concept '04 (E)
- BRONCE: Dodge RAM 1500 LARAMIE Hemi Quad Cab '04 (E)

LICENCIA S

- ORO: Nissan GT-R V-Spec (GT Academy Version) '09 (P)
- PLATA: Mazda MX-Crossport Concept '05 (E)
- BRONCE: Opera Honda S2000 '04 (P)

EVENTOS ESPECIALES



Gran cantidad de retos se dan cita en esta sección: karts, rally, NASCAR... tendrás que demostrar tu habilidad en la conducción para ser recompensado con créditos y mucha experiencia, necesaria para subir de nivel. Estos eventos se desbloquearán conforme aumentes de nivel y recibirás regalos si consigues superar la prueba.

EXPERIENCIA DE KARTS GRAN TURISMO

Principiante: Bocinas No 138
Intermedio: Pintura de color
Avanzado: Pintura de color

ACADEMIA NASCAR DE JEFF GORDON

Principiante: Disponibles los circuitos ovales de Indianapolis y Daytona en modo arcade y prácticas
Intermedio: Nada
Avanzado: Nada
Oro: NASCAR
Plata: Coche muscle moderno
Bronce: Coche muscle clásico

TOP GEAR TEST TRACK

Principiante: Diponible el circuito Top Gear Test Track en modo arcade
Intermedio: Lotus Elise Type 72 '01 (E)
Avanzado: Jaguar XFR '10 (E)

ACADEMIA DE CONDUCCIÓN AMG

Principiante Oro: Escenario - Invierno en Ahrweiler para el modo foto
Principiante Plata: Escenario - Muros de Ahrweiler para el modo foto
Principiante Bronce: Escenario - Calle Ahrweiler para el modo foto.
Intermedio Oro: Nürburgring 24 horas disponible en modo arcade y prácticas de resistencia
Intermedio Plata: Nürburgring 4 horas disponible en modo arcade y prácticas de resistencia
Intermedio Bronce: Nürburgring Nordschleife disponible en modo arcade y prácticas
Avanzado Oro: Mercedes-Benz SLS AMG '10 (P)
Avanzado Plata: Mercedes-Benz C 63 AMG '08 (P)
Avanzado Bronce: Mercedes-Benz A 160 Avangarde '98 (E)
Experto Oro: Mercedes-Benz SLR McLaren '03 (E)
Experto Plata: Mercedes-Benz SL 65 AMG (R230) '04 (E)
Experto Bronce: Mercedes-Benz SLK 230 Kompressor '98 (E)

RALLY GRAN TURISMO

Principiante: Coche de Rally (base)
Intermedio: Coche de Rally
Avanzado: Coche de Rally histórico

GRAND TOUR

Después de 2 eventos: Escenario - Siena, Piazza del Campo para fotos del viaje.
Después de 3 eventos: Escenario - Plaza central de San Gimignano para fotos del viaje.
Después de 4 eventos: Escenario - Abadía de San Galgano para fotos del viaje.

RETO DE RALLY DE SÉBASTIEN LOEB

Oro: Citroën C4 WRC '08 (P)
Plata: Citroën C4 Coupe 2.0 VTS '05 (P)
Bronce: Citroën C3 1.6 '02 (E)

CAMPEONATO RED BULL X1 (NIVEL 30)

Red Bull X1 Prototype '10 (P)

Para todos los listados:
(P) = Premium
(E) = Estándar

Campeonatos y carreras

A SPEC



Como piloto afrontarás cinco niveles de dificultad con nueve eventos cada uno, algunos con requisitos y limitaciones, disponibles según sea tu nivel. Créditos, experiencia y coches cuando consigas oro premiaran cada carrera. ¡Echa un vistazo!

PRINCIPIANTE
Copa Sunday: Toyota Vitz U euro Sport Edition'00 (E)
Reto MDTD: Honda Honda Civic SiR-II (EG) '91 (E)
Carrera mundial de compactos: Hommell Berlinette R/S Coupe '99 (E)
Copa de coches K (ligeros): Suzuki Wagon R RR '98 (E)
Clásicos japoneses: Honda Z ACT '78 (E)
Carrera Yaris: Toyota Prius G Touring Selection (J) '03 (E)
Campeonato europeo de coches clásicos: Volkswagen Kubelwagen typ82 '44 (P)
Serie de clásicos internacionales: Subaru 360 '58 (E)
Reto MDTT: Toyota FT-86 Concept '09 (P)
Todo oro en principiante: Ticket de regalo coche de nivel 5

AFICIONADO
Copa Clubman: Honda Mugen Motul Civic Si Race '87 (E)
Campeonato europeo de deportivos compactos: Volkswagen Lupo GTI Cup Car (J) '03 (E)
Copa NR-A Roadster: Mazda KUSABI CONCEPT '03 (E)
Desafío de camionetas: Daihatsu Midget II D type '98 (E)
Desafío japonés de los años noventa: Nissan SILEIGHTY '98 (E)
Tous France Championnat: Citroën 2 CV Type A '54 (E)
Festival Italiano: Alfa Romeo Giulia Sprint GTA 1600 '65 (E)
Campeonato de muscle cars clásicos: Buick Special '62 (E)
Copa de la nostalgia para supercoches: DOME DOME-ZERO CONCEPT '78 (E)
Todo oro en aficionado: Ticket de regalo coche de nivel 9

PROFESIONAL
Reto Mini: Mini Cooper 1,3i '98 (E)
Campeonato de muscle cars: Dodge Challenger SRT8 '08 (P)
Festival de supercoches: Maserati Gran Turismo S '08 (P)
Copa Lupo: Volkswagen Lupo 1,4 '02 (E)
Festival japonés de los 80: Toyota Celica XX 2800GT '81 (E)
Exclusivo de Lamborghini: Lamborghini Countach LP400 '74 (E)
Coches ligeros británicos: Triumph Spitfire 1500 '74 (E)
La Festa Cavallino: Ferrari California '08 (P)
Campeonato mundial Gran Turismo: Bugatti Veyron 16.4 '09 (E)
Todo oro en profesional: Ticket de regalo coche de nivel 12

EXPERTO
Campeonato de coches modificados: HPA Motorsport Stage II R32 (E)
Liga Schwarzwald A: Opel Speedster Turbo '00 (E)
Copa de deportivos MCTT: Cizeta V16T '94 (E)
Copa de coches de competición históricos: Lancia STRATOS Rally Car '77 (E)
Desafío turbo: Mitsubishi Lancer EX 1800GSR IC Turbo '83 (E)
Trofeo Gallardo: Lancia Delta S4 Rally Car '85 (E)
Campeonato japonés: Gran Turismo 350Z RS (P)
Gran Turismo All Stars: AMUSE Carbon R (R34) '04 (E)
Copa Polyphony Digital: Nissan 350Z Gran Turismo 4 Ltd (Z33) '05 (E)
Todo oro en experto: Ticket de regalo coche de nivel 17

EXTREMO
Liga Schwarzwald B: Audi Pikes Peak Quattro Concept '03 (E)
Como el viento: Minolta 88C-V '89 (E)
Serie NASCAR: Pontiac Tempest Le Mans GTO (E)
Campeonato europeo: Audi Le Mans quattro '03 (E)
Campeonato alemán de turismos: BMW 2002 Turbo '73 (E)
Super GT: Calsonic Skyline GT-R race car '93 (E)
Campeonato americano : Jay Leno Tank Car '03 (E)
Campeonato mundial de fórmula Gran Turismo: Caterham Fireblade (E)
Campeonato Dream Car: Ford GT LM Race Car Spec II (E)
Todo oro en extremo: Ticket de regalo coche de nivel 21

RESISTENCIA
Nivel 25 Grand Valley 300km: Honda HSC '03 (E)
Nivel 26 : Roadster 4 horas: Mazda 110S '68 (E)
Nivel 27 : Laguna Seca 200 millas: Infinity Coupe Concept '06 (P)
Nivel 28 : Indianapolis 500 millas: XJ13 Race Car '66 (P)
Nivel 30 : Suzuka 1000km: Nissan GT-R Concept LM race car (E)
Nivel 32 : Nurburgring 4h: Audi R8 LMS Race Car '09 (E)
Nivel 33 : Tsukuba 9h: HKS CT230R '08 (P)
Nivel 35 : Le Mans 24h
Nivel 40 : Nürburgring 24h

B SPEC



La misma cantidad de eventos encontraremos siendo director de escudería. En este caso, por medio de cuatro órdenes sencillas, como bajar ritmo o adelantar, controlaremos las reacciones del piloto. Otro parámetro mostrará la cantidad de relajación y agresividad actual. Estos regalos te esperan...

PRINCIPIANTE
Copa Sunday: Toyota Yaris U Euro Sport Edition (J) '00 (E)
Reto MDTD: Honda Civic TYPE R (EK) '97 (E)
Carrera mundial de compactos: Autobianchi A112 Abarth '79 (E)
Copa de coches K (ligeros): Daihatsu Move SR-XX 4WD'97 (E)
Clásicos japoneses: Isuzu 117 Coupe '68 (E)
Carrera Yaris: Toyota Prius G '09 (P)
Campeonato europeo de coches clásicos: Fiat 500 F '65 (P)
Serie de clásicos internacionales: Volkswagen Beetle 1100 Standard (Type-11) '49 (E)
Reto MDTT: Toyota FT-86 G Concept'10 SPORTS (P)
Todo oro en principiante: Ticket de regalo coche de nivel 5

AFICIONADO
Copa Clubman: TRD Celica TRD Sports M (ZZT231) '00 (E)
Campeonato europeo de deportivos compactos: Volkswagen Lupo Cup Car '00 (E)
Copa NR-A Roadster: Mazda Furai Concept'08 (E)
Desafío de camionetas: Daihatsu Midget II D type '98 (E)
Desafío japonés de los años noventa: Mazda 323F '93 (E)
Tous France Championnat: Alpine A110 1600 '73 (E)
Festival Italiano: Alfa Romeo Giulia Sprint Spéciale '63 (E)
Campeonato de muscle cars clásicos: Shelby AC Cobra 427 '66 (P)
Copa de la nostalgia para supercoches: DMC DeLorean S2 '04 (E)
Todo oro en aficionado: Ticket de regalo coche de nivel 9

PROFESIONAL
Reto Mini: MARCOS Mini Marcos'70 (E)
Campeonato de muscle cars: Ford Mustang GT '05 (E)
Festival de supercoches: Hyundai Clix Concept '01 (E)
Copa Lupo: Volkswagen Lupo GTI '01 (E)
Festival japonés de los 80: Isuzu PIAZZA XE '81 (E)
Exclusivo de Lamborghini: Lamborghini Countach 25th Anniversary '88 (E)
Coches ligeros británicos: Lotus Elan S1 '62 (E)
La Festa Cavallino: Ferrari F40 '92 (P)
Campeonato mundial Gran Turismo: Pagani Zonda R '09 (P)
Todo oro en profesional: Ticket de regalo coche de nivel 12

EXPERTO
Campeonato de coches modificados: AEM Honda S2000 (P)
Liga Schwarzwald A: Opel Speedster '00 (E)
Copa de deportivos MCTT: Cadillac CIEN Concept '02 (E)
Copa de coches de competición históricos: Alfa Romeo GIULIA TZ2 carrozzata da ZAGATO CN. AR750106 '65 (P)
Desafío turbo: Honda City Turbo II '83 (E)
Trofeo Gallardo: Lancia Stratos '73 (E)
Campeonato japonés: Opera Performance 350Z (E)
Gran Turismo All Stars: NISMO 380RS Super Leggera (P)
Copa Polyphony Digital: Gran Turismo Skyline GT-R '01 (E)
Todo oro en experto: Ticket de regalo coche de nivel 17

EXTREMO
Liga Schwarzwald B: Nuvolari Quattro '03 (E)
Como el viento: Toyota 7 Race Car '70 (E)
Serie NASCAR: Mercury Cougar XR-7 '67 (E)
Campeonato europeo: BMW Concept 1 Series tii '07 (P)
Campeonato alemán de turismos: Audi Quattro '82 (E)
Super GT: Toyota Castrol TOM's Supra '97 (E)
Campeonato americano: Chevrolet SSR '03 (E)
Campeonato mundial de fórmula Gran Turismo: Suzuki GSX-R/4 Concept '01 (E)
Campeonato Dream Car: GT by Citroen Race Car (P)
Todo oro en extremo: Ticket de regalo coche de nivel 21

RESISTENCIA
Nivel 25 : Grand Valley 300km: Honda DUALNOTE Concept '01 (E)
Nivel 26 : Roadster 4 horas: Mazda 110S (L10A) '67 (E)
Nivel 27 : Laguna Seca 200 millas: Camaro IROC-Z Concept '88 (E)
Nivel 28 : Indianapolis 500 millas: Ford GT40 Race Car '69 (E)
Nivel 30 : Suzuka 1000km: Nissan Fairlady Z-Concept LM Race Car (E)
Nivel 32 : Nurburgring 4h: Lexus IS F Racing Concept '08 (P)
Nivel 33 : Tsukuba 9h: Amuse S2000 GT1 '04 (E)
Nivel 35 : Le Mans 24h
Nivel 40 : Nürburgring 24h

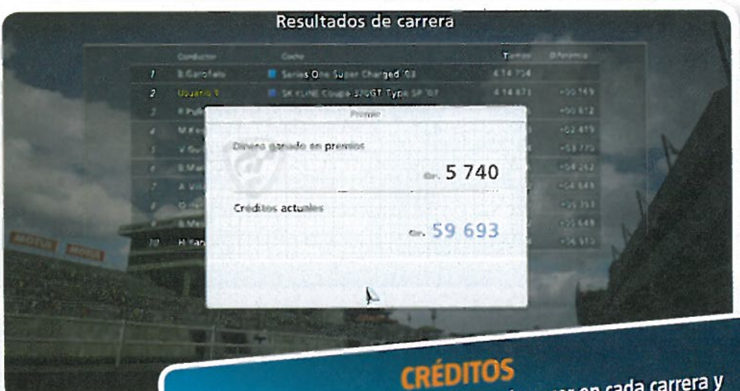


No te olvides de...



NIVELES Y EXPERIENCIA

La experiencia que vayas acumulando por tus victorias en los diferentes eventos irá incrementando tu nivel, y éste es crucial para evolucionar en el juego. Podrás conducir coches más potentes y nuevos eventos se activarán para competir en ellos.



CRÉDITOS

Necesarios para todo, los obtendrás al vencer en cada carrera y también como premio extra al ganar un campeonato. Podrás sumar unos cuantos más vendiendo coches, pero no suele merecer la pena. Al principio intenta ahorrar y piensa bien cada compra.



ELEMENTOS

Como regalos dentro de los eventos especiales recibirás sonidos de claxon, nuevos colores para pintar coches o fondos para las fotos de viaje. Éstos estarán justo al lado del garaje en el icono de la maleta dentro de «Mi Mundo». Utilízalos.



FOTOGRAFÍA

Dentro de fotos de viaje te convertirás en fotógrafo, tendrás varios escenarios para elegir, diferentes posiciones para la cámara y el coche. Una vez estés preparado, activaras una cámara con prestaciones reales. Disfruta de las espectaculares fotos.

Opciones generales



Ajusta la pantalla si no lo hiciste al principio o configura los botones del mando o volante si no están a tu gusto. O a lo mejor ya llevas tiempo jugando y quieres bajar la música para oír mejor el motor en carrera. Usa este menú para ajustar tu TV 3D o PlayStation Eye si dan problemas, también para cambiar los datos de tu red o gestionar todos los archivos de GT5. Desde aquí puedes importar tu garaje de Gran Turismo para PSP.



AJUSTES. Podrás variar los parámetros de algunas piezas adquiridas en el taller. Úsalos para lograr el máximo rendimiento en cada circuito.



MANUAL. Siempre aparece en color amarillo. En el menú principal aparece entero, pero en cada sección encontraremos información al respecto.



Opciones de conducción



Antes de cada carrera tendrás la oportunidad de variar ayudas que afectarán a tu forma de conducir: cambio automático o manual, tipo de neumático, estela de la trazada, control de tracción (TCS), antiderrape, dirección activa, gestión de estabilidad (ASM) y sistema ABS. Si desactivamos todo complicarás la conducción bastante, así que úsalos a tu favor siempre que el evento te lo permita, pero no abuses o perderás toda la respuesta de tu coche.

Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes un **Fallout New Vegas!**





www.facebook.com
/revistaplaystation

Decidiendo las compras navideñas

Hola, os quería preguntar por el posible *Parasite Eve* para PlayStation 3, ya que leí alguna noticia en Internet pero no encuentro más información. Muchas gracias.

ANTONIO TRIBALDOS, VÍA FACEBOOK.

Lo único seguro que existe ahora mismo en relación con esta genial saga de **Square Enix** es la aparición, para comienzos de 2011, de la tercera entrega de la misma (titulada ***Parasite Eve: The Third Birthday***) en **PSP**. Se trata de un juego de acción en tercera persona con algunos elementos de *RPG* en el que controlamos a una Aya Brea muy guerrera y con la posibilidad de ir «cambiando de cuerpo» gracias a un misterioso poder. Los programadores admitieron que el juego iba a ser desarrollado para **PS3**, pero decidieron cambiar de idea por temas económicos. Eso sí, también han anunciado que si este nuevo producto vende lo suficientemente bien, tendremos *Parasite Eve* en **PS3** en el futuro, así que ya sabes...

Periféricos musicales

Hola, soy un fan de vuestra revista y os quería preguntar un par de cosas:
1 ¿Las Guitarras del *Guitar Hero* son compatibles con todos los *GH*? Es que no sé si comprarme la guitarra por separado...
2 ¿Vale la pena el *F1 2010* teniendo el *Championsip Edition*? ¿Es mucho cambio?

LLUIS MEYA, VÍA E-MAIL



F1 2010. La disciplina reina del automovilismo regresa a PlayStation 3 por todo lo alto con este título de Codemasters.

1 Sí, todas las guitarras son en principio complatibles con todos los *Guitar Hero* del mismo sistema, aunque te recomiendo que adquieras las más recientes si quieres sacarles el máximo partido a las últimas entregas de la saga.
2 Suponemos que el juego que ya tienes es el que puso a la venta **Sony** hace ya tres años, y por lo tanto, si eres fan de la disciplina, no dudes un segundo y hazte con el ***F1 2010***. No sólo es que hayan transucrrido tres años entre uno y otro, sino que además pertenecen a compañías y grupos de programación distintos (el nuevo es de **Codemasters**). También esta el tema de los datos actualizados a la última temporada, y por último, no hay que olvidar que ***F1 2010*** cuenta con una gran calidad.

El nuevo juego de Valve para PS3

Hola gente!
Bueno, yo soy un gran fan del *Portal* (Valve), me encanta pasármelo veces y veces, con trucos y sin trucos... y sobre todo me gusta en versión original. La traducción al castellano me parece horrenda. ¿Se podrá disfrutar en versión original el próximo *Portal 2*, aunque sea con subtítulos? Gracias.

DANIEL FERNÁNDEZ MARTÍNEZ, VÍA E-MAIL

Lo de **Valve**, creadora de ***Portal*** (además de *Half Life* y demás) con **PS3** tiene su miga... Hace un par de años criticaban la consola de **Sony** asegurando que nunca desarrollarían para ella (de hecho **The Orange Box** para **PS3** fue una conversión mediocre realizada por la propia **EA**). Pues bien, tan sólo unos meses atrás el propio fundador de la compañía (el orondo Gabe Newell) apareció durante un evento de **Sony C.E.** confirmando que estaban desarrollando la secuela de ***Portal*** como juego independiente, que el equipo de programación había pasado de 8 personas en el primero a más de 30 en este y que la versión para **PlayStation 3** sería la mejor y la más completa de todas (incluyendo *SteamWorks*, el *software* de la empresa para jugar On-line y actualizar automáticamente el juego). Con todo esto, puedes dar por hecho de que el próximo mes de abril tendrás tu ***Portal 2*** en **PlayStation 3** con una tradución y doblaje al castellano mucho más trabajados.

EL TEMA DEL MES

¿Crees que la distribución digital de juegos se impondrá como el método más usado?

Depende de qué juego hablemos...

PABLO GONZÁLEZ. VÍA FACEBOOK.
Grandes juegos como son *Gran Turismo 5* y *Call Of Duty*, pues gusta tenerlos en disco. O a mí me gusta tener en disco mis juegos favoritos. Por otra parte, juegos a los que no les das mucha importancia pero te gustan, como es en mi caso el *Assassin's*, pues no me importa tenerlo en el disco duro. Volviendo al tema, en *PlayStation Store* se distribuyen cantidad de juegos por método digital todos los días. A mí no me gusta este método, debido a que si se te borra el disco duro y no tienes copias de seguridad, o bien en las descargas de *Store*, o una copia del disco duro, se echa todo a perder, mientras que con los discos puedes llevarlos a pulir a las mejores tiendas o tratarlos con el debido respeto para que no se estropeen. Pienso que la distribución On-line no va a ser una buena opción.

Cada uno tiene sus cosas

FRANCESC GARCÍA. VÍA FACEBOOK.
Las dos partes tienen algo bueno y malo, pero yo creo que eso será decision del consumidor; si lo prefiere digital se ahorra espacio en casa y lo tiene siempre ahí, lo malo es que si el servidor de la *Store*, o los datos, están dañados, no funcionaría o por ejemplo si te roban o no te acuerdas de tu cuenta PlayStation, aunque eso ya sería improbable. Ahora toca el físico: lo único malo que veo es que si se raya el disco, adiós. Lo bueno es que si eres fan de una saga, siempre te apetecerá más tener el juego en formato físico que en formato digital.

Nuevo tema del mes para el nº 121.
¿Cómo ves el trato que se les da a los videojuegos en los medios de comunicación?

Buzón

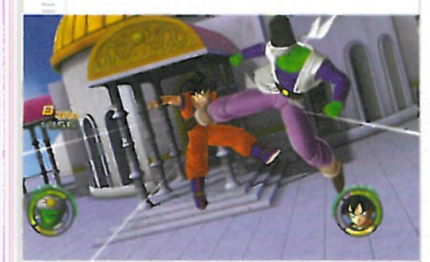
Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**

Reversal





Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Dragon Ball Raging Blast 2*: Lo de Namco Bandai con esta saga ya me parece muy fuerte, la verdad. Se empeñan en lanzar al mercado, cada año antes de las navidades un título basado en *Dragon Ball* sin importarles mucho la calidad del mismo o el hecho de que no incluya casi mejoras con respecto al del año anterior. De acuerdo que el primer *Raging Blast* incluía bastantes cosas nuevas, pero con esta secuela se han limitado a tocar dos apartados, meter una película de animación en el disco y poco más. Esperemos que el año que viene cambien.**

MARISA PÉREZ, VÍA FACEBOOK

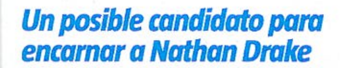


La Carta Ganadora

Buenas maneras y reciclaje en los videojuegos

RAÚL JIMÉNEZ. VÍA FACEBOOK.

Ahora que todos estamos tan preocupados por el tema de la «crisis», habría que buscar maneras para que un juego se vendiese más y mejor. Tanto para la compañía, como para el usuario. Una solucion sería la siguiente: Los juegos que se ponen a la venta como ***Call Of Duty***, ***God Of War***, ***Assassin's Creed***... con sus segundas y terceras partes, podrían bajar su precio de adquisición presentando las anteriores entregas en las tiendas distribuidoras, certificando así su fidelidad a la saga. De esta manera un juego que cueste 70 euros podría rebajarse a unos 50 euros aproximadamente entregando las anteriores ediciones. Las tiendas se dedicarían a poner en venta el juego antiguo o reciclarlo, haciendo que la materia prima vuelva a usarse con distintos fines y utilidades. Siendo al fin y al cabo un negocio sostenible...



Un posible candidato para encarnar a Nathan Drake

NATALIA GÓMEZ. VÍA FACEBOOK.

Hola todos los lectores y también a los que hacéis esta fantástica revista. Mi marido es fanático de la saga ***Uncharted*** y hace poco le comenté que estaban desarrollando la idea de trasladar sus aventuras al cine. He pensado que el actor perfecto para encarnar el papel del frotagonista sería Gerard Butler ya que se le ha visto en comedias como *Exposados* o en películas de acción como *Gamer* o *Un ciudadano perfecto*. Este hombre es perfecto, sin afeitar como casi siempre está, «fuertote» sin exagerar, gracioso... para mí sería perfecto para el papel y me gustaría escribir a alguien para que se acuerden de él.

Seguimos con la originalidad en los videojuegos

DAVID SIERRA. VÍA FACEBOOK.

Saludos a todos los que hacéis esta gran revista. Quería hablar sobre la originalidad de los videojuegos. A veces nos toca jugar a la secuela número trescientos de un determinado videojuego o siempre un

> **«Año tras año vuelven las mismas sagas de siempre»**

Call Of Duty u otras sagas similares que van a uno por año... Aquí en nuestro país parece que si no sale una metralleta (o parecido) o un soldado (o parecido) en la carátula no es un buen juego o que no tendrá éxito.

La poca ayuda de los dependientes de las tiendas

JUANJO FERNÁNDEZ. VÍA EMAIL.

Hola, antes que nada me gustaría enviaros un cariñoso saludo; soy un lector de vuestra revista casi desde los inicios. Os escribo para comentar una situación que no me parece adecuada en muchos casos, y es la actuación de los dependientes de las secciones de videojuegos, sobre todo en las grandes superficies (en las tiendas especializadas en videojuegos parece que el problema no es tan grave). Para empezar, a veces he visto cómo recomiendan juegos con un PEGI que no es el adecuado a madres o padres que van buscando un juego para su hijo pequeño, y en otras ocasiones hacen unas recomendaciones de títulos de dudosa calidad, no sé si con el motivo de quitarse de encima una mercancía que saben que no van a poder vender entre los que estamos más enterados. No digo que todos los dependientes actúen de esta manera, ni mucho menos, pero los hay que sí que lo hacen y pueden provocar más de una situación indeseable.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



SPLATTERHOUSE
NACHO VILLA. VÍA EMAIL.
No soy un gran fanático de la saga en la que se basa, pero pienso que los programadores podrían haberse esforzado un poco más. El juego se hace muy repetitivo y las fases de plataformas son un poco desesperantes.



007 BLOOD STONE
JUAN OSO. VÍA E-MAIL.
La única pega que puedo ponerle a este título protagonizado por James Bond es que no esté en español. Por lo demás, creo que resulta de lo más divertido y emocionante, sobre todo en sus fases de conducción...



TUMBLE
PILAR GUTIERREZ. VÍA E-MAIL.
Después de hacerme con PlayStation Move, estuve buscando entre sus juegos y decidí descargarme este. He encontrado uno de los juegos de *puzzle* más divertidos, originales y adictivos que he probado en años.

T!ps PS3



LOS MEJORES DESCARGABLES

1. RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE

2. PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX

3. TUMBLE



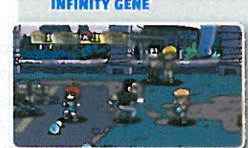
4. SONIC 4 EPISODE 1



5. DEAD NATION



6. SPACE INVADERS INFINITY GENE



7. SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO



8. PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO HD



9. BLACKLIGHT TANGO DOWN



10. LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT



1 N

GRAN TURISMO 5
evaluación **9,6**
El mejor simulador de conducción de la historia llega a PS3 para darte horas y horas de diversión.
Sony C.E. 69,99€. +3 años jugado □



2 =

CALL OF DUTY: BLACK OPS
evaluación **9,5**
El mejor shooter de la actualidad vuelve a demostrar que, una vez más, no hay quien le supere.
Activision 70,99€. +18 años jugado □



3 ↓

ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD
evaluación **9,6**
Ezio regresa para acabar con la tiranía de los Borgia en la mejor entrega de la saga.
Ubisoft 70,95€. +18 años jugado □



4 ↑

FALLOUT NEW VEGAS
evaluación **9,4**
Bethesda vuelve a sorprendernos con otro gran RPG postapocalíptico, tan abierto como inmenso.
Bethesda 71,90€. +18 años jugado □



5 ↓

FIFA 11
evaluación **9,5**
Nueva entrega del mejor juego de fútbol del mercado, con la misma base pero con exclusivas mejoras.
EA Sports 71,90€. +3 años jugado □



6 =

RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE
evaluación **9,4**
El orginal se ha convertido en uno de los grandes del año. La versión con zombis no se queda atrás.
Rockstar 29.95€. +18 años jugado □



7 ↓

PES 2011
evaluación **9,2**
Konami se ha reinventado a sí misma para gestar su mejor exponente futbolístico de la generación.
Konami 62,95€. +3 años jugado □



8 ↓

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2
evaluación **9,3**
Si eres un fan de la serie alucinarás, y si no, te aseguramos que también. ¡Una auténtica pasada!
Namco Bandai. 60.95€. +12 años jugado □



9 =

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
evaluación **9,0**
Se acabó la simulación. Regresa el espíritu clásico de la saga con más acción y persecuciones policiales.
EA Games 71.90€. +12 años jugado □



10 ↓

VANQUISH
evaluación **9,2**
El shooter en tercera persona más espectacular del catálogo de PS3. Y con el sello de Platinum Games.
Sega 71,90€. +18 años jugado □

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD
UBISOFT
70,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
69,99€ +3

LUCHA



SUPER SF IV
CAPCOM
39,99€ +12

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER



CALL OF DUTY BLACK OPS
ACTIVISION
70,99€ +18

DEPORTES




FIFA 11
E.A SPORTS
71,90€ +3

ON-LINE



CALL OF DUTY BLACK OPS
ACTIVISION
70,99€ +18

PARTY GAME



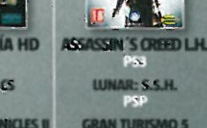
SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS









THE ELF	NEMESIS	LLOYD	LAST MONKEY
GRAN TURISMO 5 (PS3)	SPLATTERHOUSE (PS3)	POP TRILOGÍA HD (PS3)	ASSASSIN´S CREED L.H. (PS3)
DEMON'S SOULS (PS3)	PAC-MAN C.E. DX (PS3)	BLAZBLUE CS (PS3)	LUNAR: S.S.H. (PSP)
RE 5 GOLD EDITION (PS3)	VANQUISH (PS3)	VALKYRIA CHRONICLES II (PSP)	GRAN TURISMO 5 (PS3)
CASTLEVANIA: L.O.S. (PS3)	MGS: PEACE WALKER (PSP)	DEMON'S SOULS (PS3)	MAJIN & T.F.K. (PS3)
GOD OF WAR: G.O.S. (PSP)	GOD HAND (PS2)	GRAN TURISMO 5. (PS3)	GOD OF WAR: G.O.S. (PSP)



LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. GRAN TURISMO 5 (SONY C.E.)
2. CALL OF DUTY: BLACK OPS (ACTIVISION)
3. ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD (UBISOFT)
4. PRO EVOLUTION SOCCER 2011 (KONAMI)
5. FIFA 11 (EA SPORTS)
6. RDR: UNDEAD NIGHTMARE (ROCKSTAR)
7. FALLOUT NEW VEGAS (BETHESDA)
8. SINGSTAR DANCE (SONY C.E.)
9. SPORTS CHAMPIONS (SONY C.E.)
10. NBA 2K11 (2K SPORTS)



PSP



1 =

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación **9,3**
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐



2 =

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
evaluación **9,5**
Continúa las aventura de Big Boss justo después de MGS 3 y en plena Guerra Fría.
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐



3 =

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación **9,2**
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€ +12 años jugado ☐



4 ↑

VALKYRIA CHRONICLES II
evaluación **9,2**
Exclusiva entrega para la portátil que nos trae nuevas misiones y una historia épica.
Sega 39,95€. +16 años jugado ☐



5 ↓

PES 2011
evaluación **9,0**
Sin demasiadas variaciones pero acompañado de la mítica jugabilidad de siempre.
Konami 29,95€. +3 años jugado ☐



6 N

INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación **9,3**
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización .
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



7 =

GRAN TURISMO
evaluación **9,0**
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 19,95€. +3 años jugado ☐



8 N

DRAGON BALL Z: TENKAICHI TAG TEAM
evaluación **8,6**
Por primera un Dragon Ball con combates por parejas en exclusiva para tu PSP
Namco Bandai 39,95€. +12 años jugado ☐



9 ↓

ACE COMBAT: JOINT ASSAULT
evaluación **8,4**
La última entrega de la clásica saga de combates aéreos. ¡Más de 40 aviones!
Namco Bandai 40,95€. +12 años jugado ☐



10 ↓

MODNATION RACERS
evaluación **9,1**
Pasarás ratos geniales con este divertido arcade tan bueno como el de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. **PES 2011** (KONAMI)
2. **INVIZIMALS L.O.D.** (SONY C.E)
3. **SONIC RIVALS 2** (ESSENTIALS-SEGA)
4. **FIFA 11** (EA SPORTS)
5. **EYEPET** (SONY C.E.)
6. **GOD OF WAR: G.O.S.** (SONY C.E.)
7. **PATITO FEO** (SONY C.E.)
8. **CODE LYOKO** (MINDSCAPE)
9. **NEED FOR SPEED: PROSTREET** (ESSENTIALS-EA)
10. **KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP** (SQUARE-ENIX)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



KH: BIRTH BY SLEEP
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12



PS2



1 =

PES 2011
evaluación **9,0**
Nuestra incombustible PS2 sigue contando con el mejor juego de fútbol un año más. ¿Cuántos van ya?
Konami. 19,95€. +3 años jugado ☐



2 =

FIFA 11
evaluación **SIN PUNTUAR**
Un año más EA tampoco ha querido dejar de lado a PS2, firmando otro gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años jugado ☐



3 =

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación **8,5**
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple linterna.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



4 =

MOTOSTORM ARCTIC EDGE
evaluación **8,0**
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

5 =

SINGSTAR MECANO
evaluación **7,9**
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...



AVENTURA / ACCIÓN

SILENT HILL S. MEMORIES
KONAMI
29,95€ +16

CONDUCCIÓN

WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA

NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI
29,95€ +12

RPG

ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER

BLACK
E.A GAMES
19,95€ +16

DEPORTES

PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA
SONY C.E.
39,95€ +12

PARTY GAME



SINGSTAR POP 09
SONY C.E.
29,95€ +12

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

1. **PES 2011** (KONAMI)
2. **FIFA 11** (EA SPORTS)
3. **CODE LYOKO** (MINDSCAPE)
4. **PES 2010** (KONAMI)
5. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011** (THQ)
6. **NARUTO: ULTIMATE NINJA 3** (ATARI)
7. **SPARTAN TOTAL WARRIOR** (SEGA)
8. **DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3** (NAMCO BANDAI)
9. **SONIC RIDERS** (SEGA)
10. **GTA SAN ANDREAS** (ROCKSTAR)

T!ps

Los 5 mejores en W-RPG

1. DEMON'S SOULS
2. FALLOUT: NEW VEGAS
3. TWO WORLDS II
4. DRAGON AGE: ORIGINS
5. BORDERLANDS

Top PLATINUM

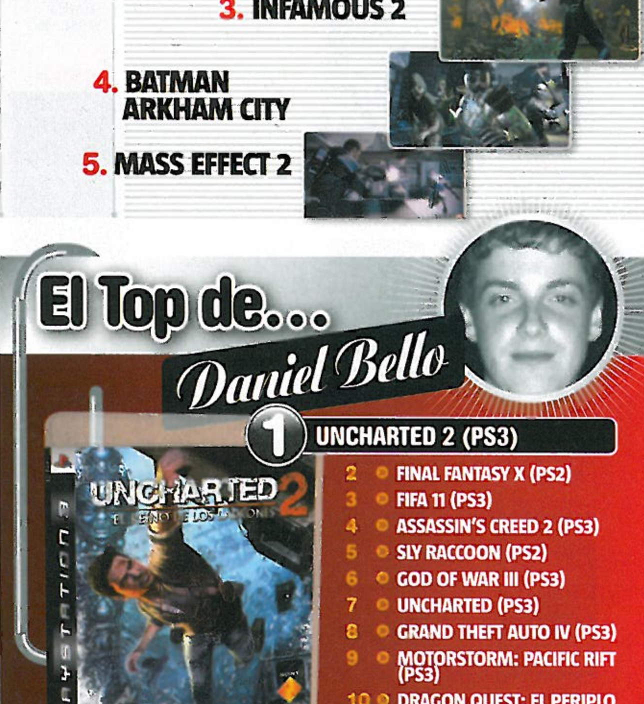
PS3 | PSP

PS3	PSP
UNCHARTED 2 EL REINO DE...	GRAN TURISMO
BATMAN ARKHAM ASYLUM	LITTLE BIG PLANET
RATCHET & CLANK A.E.E.T.	FIFA 10
FIFA 10	PES 2010
PES 2010	LOCOROCO 2

Lo más esperado

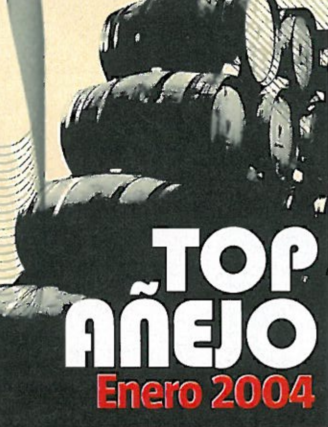
1. KILLZONE 3
2. LITTLE BIG PLANET 2
3. INFAMOUS 2
4. BATMAN ARKHAM CITY
5. MASS EFFECT 2

El Top de... Daniel Bello



1. UNCHARTED 2 (PS3)
2. FINAL FANTASY X (PS2)
3. FIFA 11 (PS3)
4. ASSASSIN'S CREED 2 (PS3)
5. SLY RACCOON (PS2)
6. GOD OF WAR III (PS3)
7. UNCHARTED (PS3)
8. GRAND THEFT AUTO IV (PS3)
9. MOTORSTORM: PACIFIC RIFT (PS3)
10. DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO (PS2)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.



TOP AÑEJO Enero 2004



1. FIFA FOOTBALL 2004 (EA SPORTS)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
3. NFS UNDERGROUND (EA GAMES)
4. MEDAL OF HONOR: RS (EA GAMES)
5. MANHUNT (ROCKSTAR)
6. ESDLA: EL RETORNO DEL REY (EA GAMES)
7. TRUE CRIME: S.O.L.A. (ACTIVISION)
8. PRINCE OF PERSIA: LADT (UBISOFT)
9. GHOSTHUNTER (SONY C.E.)
10. W.R.C. III (SONY C.E.)

A qué juega... Jennifer Willis





SPLATTERHOUSE

Por lo que se puede apreciar en el desplegable que ha protagonizado en la edición USA de *Playboy* (ver pág. 68), la novia de Rick es una fanática del ***Splatterhouse*** original de 1988. Eso sí, la chica gasta poco en pijamas.



MARBELYS

LA BAILARINA NOS DA LAS CLAVES DE CÓMO SACAR BUENAS PUNTUACIONES EN SINGSTAR DANCE

Música
Entrevistamos a Mai Meneses, la voz de Nena Daconte

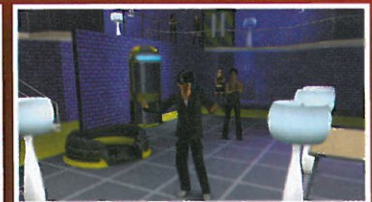
Cine
Pasa unas navidades de cine: TRON Legacy, Skyline...

Tecnología
¡Los gadgets que querrás pedir a los Reyes Magos!

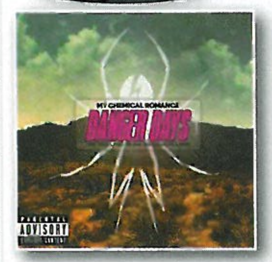
Rincón del Jugón

Un CD con tres villancicos en Simlish (con versión en castellano también) cuya recaudación irá a parar a la Fundación Aladina. Edurne canta junto a David De Gea (Atl. de Madrid) 25 de diciembre, Andy & Lucas con Joaquín (C.F. Valencia) Los peces en el río y Pignoise con Juan Mata (C.F. Valencia) Dulce Navidad.





Te recomendamos



MY CHEMICAL ROMANCE
Danger days

★★☆☆☆

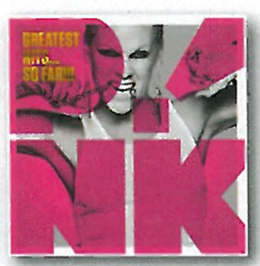
Nada de *punk* ruidoso, al revés, una armonía melódica febril -que a veces toca el melodrama en los *riffs*- se apodera de cada uno de los 15 temas. Han buscado entre los sonidos agresivos de sus inicios de *Revenge* (2004), y algunas canciones hacen gala de ellos como *Save yourself, I'll hold them back*, pero otras suenan a puro *pop* (*Sing*). Buenas intenciones pero lejos de sus propósitos *punk*.



ALEJANDRO SANZ
Canciones para un paraíso en vivo

★★★☆☆

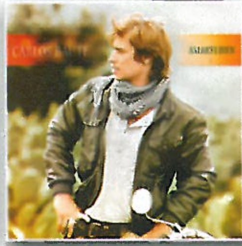
Si te gusta su paraíso no dejes escapar este recopilatorio en directo que incluye en alta definición con sonido 5.1 lo mejor del concierto del Palacio de los Deportes de Madrid. *Mi Peter Punk, Nuestro amor será leyenda, Cuando nadie me ve, Lola Soledad* (junto a Joaquín Sabina)... 95 minutos de buenas imágenes y música que te pondrán más ñoño que nada. Sólo apto para *fans*.

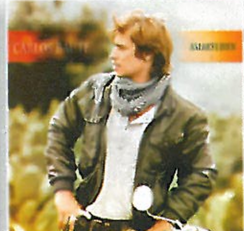


PINK
Greatest hits... So far!

★★★★☆

Escucha cualquiera de sus canciones solo una vez y no querrás jamás dejar de hacerlo, es más querrás saber más de ella y su música. Este disco reúne no solo sus mejores temas de su carrera discográfica, si no que incluye tres nuevas canciones, como la genial *F**in perfect, Heartbreak down*. El CD audio se acompaña de un DVD con grandes joyas como el *clip Raise your glass* dirigido por Cole Wallier.





CARLOS BAUTE
Amarte bien

★★★☆☆

Los títulos de las canciones lo dicen todo: *Tu cuerpo bailando en mi cuerpo, Quien te quiere como yo*... Tras la hartura de *Colgando en tus manos*, Baute regresa con un puñado de nuevos temas, todos pidiendo a gritos ser un nuevo *hit* BBC (sí, bodas, bautizos y comuniones). Posiblemente lo consiga, el chaval tiene carisma y sus letras más, sobre todo para aquellos que sueñan con un amor intenso y pasional.



DUFFY

Chica rubia, muy valiente y «sin parar»

Conservando su voz negra y su *look* Bardot, la rubia galesa de Llyn se despoja del mimetismo *folk* de su primer álbum para mostrar una cara sencilla, sin maquillaje, y algo más alegre. Temas más *dance* (sin llegar a la categoría de un llenapistas, evidentemente), algo más acústicos, con letras menos livianas, más sentidas y, a veces, más divertidas. El éxito inesperado de su primer disco, le desbordó hasta tal punto que pensó en abandonar el barco. ***«Al final de todo ese ciclo necesitaba que me recordasen lo que había venido a hacer»***, explica la cantante. Afortunadamente, el compositor y productor Albert Hammond limpió su brújula y le indicó cual era su norte: ***Endlessly***.



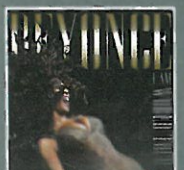
Endlessly

★★★☆☆

Otros lanzamientos



KESHA
Animal + Cannibal



VOCES X1FIN
Juntos por Mali



BEYONCE
I am. World Tour

SFDK
Curriculum vitae



MICHAEL JACKSON
Michael

ENTREVISTA CON...

NENA DACONTE

«Ojalá que todos los niños del mundo tuvieran una Play, significaría que ya no tendríamos que luchar nunca más por un mercado justo»

Una mosca en el cristal es tu tercer disco, pero el primero en solitario, ¿cómo te ha ido?

Fue una decisión muy difícil separarme de Kim y seguir con el nombre yo sola. Nos fue muy bien con los dos primeros discos, pero habíamos dejado de tener esa compenetración personal y artística con la que empezamos. Y ahora, esta nueva etapa la estoy afrontando con mucha ilusión y con más responsabilidad porque lo hago y decido yo todo. Pero bueno, son 12 nuevas canciones que siguen teniendo la misma esencia *pop rock* que tenían antes.

¿Los doce temas del álbum bien podrían ser capítulos de tu diario?

Para nada (risas). Las letras no son autobiográficas, sólo hablan de amor, y el amor lo conozco como todo el mundo. Pero no se pueden considerar etapas, ni días, son emociones un poco ordenadas en forma de canciones. ¡Y me he atrevido con una canción social! Un amigo me pidió que hiciera un tema sobre la declaración de los derechos del hombre y salió *Son niños,* donde hago referencia al maltrato físico y psicológico, a la libertad de expresión, a las guerras por la religión, al mercado justo...

¿A esos niños de los que hablas qué crees que les haría más ilusión, unos zapatos nuevos o una Play?

Ilusión una **Play**, pero más necesario unos zapatos. Ojala que todos los niños del mundo tuvieran una consola, eso significaría que ya no tendríamos que luchar nunca más por un mercado justo.

¿Encontraste por fin tus zapatos?

(Risas) Es una causa perdida, creo que los perdí en el primer disco y cada vez están más perdidos.

¿Has cantado alguna vez _En qué estrella estará_ y _Tenía tanto que darte_ con micro _SingStar_ en mano?

Claro que sí, pero saco unas puntuaciones malísimas, eso debe ser porque están mal los juegos (risas). Me encantaría algún día poder jugar una partida a dúo con Elvis Costello y cantar una canción suya, mi favorita, *Allison*.

A QUÉ JUEGA *Mai Meneses*

Nena Daconte tiene dos canciones en SingStar: En qué estrella estará (SS Pop Hits 40 Principales) y Tenía tanto que darte en (SS Pop 2009). Mai, la voz de Nena Daconte, afirma: «me encantaría que No te invité a dormir se incluyera en un nuevo SS, es algo difícil de cantar, pero divertida».



UNA MOSCA EN EL CRISTAL

Mai Meneses reaparece en solitario con el mismo estilo pop rock de sus inicios, He perdido los zapatos, pero con una voz aún más dulce y aniñada. La temática, el desamor y las ansias de libertad y, por primera vez, toca los problemas sociales. Todo ello con melodías alegres que recalcan ese habitual contraste agridulce.

POR ANA MÁRQUEZ

TRON LEGACY

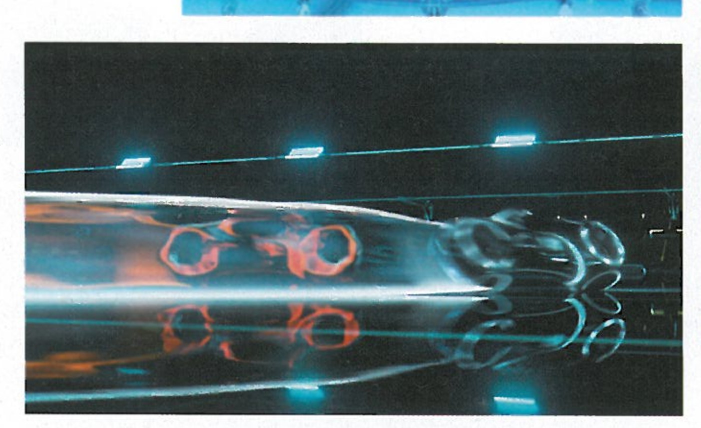


28 años después, las motos de luz volverán a rodar... y lo harán en 3D. ¿Estás preparado?

Si hay una película que se adelantó a su tiempo, esa fue ***Tron***. El espectador de 1982 aún no estaba preparado para adentrarse en un mundo virtual en el que los programas adoptaban la fisonomía de sus programadores, mientras combatían a vida o muerte en videojuegos dirigidos por una malvada *CPU*. La primera película de la historia en incluir gráficos por ordenador no triunfó en taquilla, pero el paso de los años y la creciente integración de la informática y los videojuegos en nuestras vidas han acabado convirtiendo a *Tron* en la mayor obra de culto de la factoría **Disney**.

Una película visionaria que por fin tiene su continuación, en el momento más oportuno. El *boom* del cine en 3D se pone al servicio de las míticas motos de luz, y aunque jamás podremos olvidar los diseños de Syd Mead y Moebius para la película del 82, la estética de ***Tron Legacy*** es apabullante. Casi 30 años después, Jeff Bridges retoma el papel del programador Kevin Flynn (y como el programa *Clu 2.0*, vía *lifting* infográfico), preso en el mundo virtual de *Tron* desde finales de los 80. Será su hijo quien acuda a rescatarlo, adentrándose en el mundo virtual de *La Red* junto a la hermosa y valiente Quorra (Olivia Wilde).

¿Qué volvió a *Clu 2.0* contra su creador? ¿Lograrán regresar Flynn y su hijo al mundo real? Si quieres averiguarlo, acude al cine, ponte las gafas y viajarás a un mundo tan irreal como inolvidable.



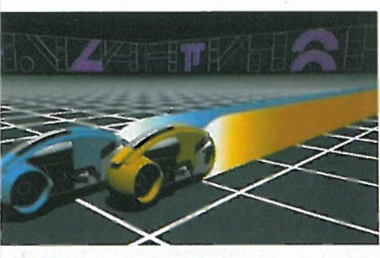
Las motos de luz no podían faltar en la secuela de Tron. Compara esta imagen con la de la derecha... 28 años de avances informáticos las separan.

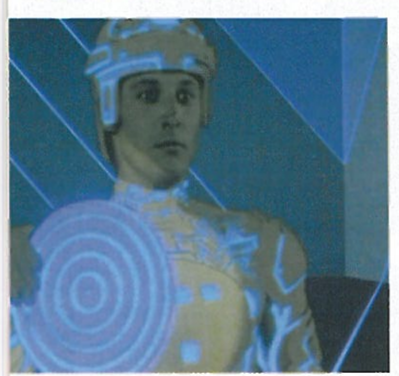


Los avances informáticos no sólo han hecho más espectacular el mundo de Tron: también han rejuvenecido a Bridges para encarnar a Clu 2.0.



Director
JOSEPH KOSINSKI
Reparto
Garrett Hedlund, Olivia Wilde, Jeff Bridges, Michael Sheen, Bruce Boxleitner
Género
CIENCIA FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Walt Disney Pictures
disney.go.com/tron





EL PRECIO DE SER PIONERO

El público de 1982 no estaba preparado para aceptar un film tan vanguardista como Tron (y la taquilla así lo dejó patente), pero durante los años posteriores, la película de Steve Lisberger alcanzó el status de obra de culto. Sus efectos especiales, casi 30 años después, nos siguen pareciendo sencillamente increíbles.



SKYLINE

Comienza la cosecha del humano

Los Hermanos Strause (dueños de **Hy*drau"lx**, una de las más reputadas compañías de *FX* de Hollywood), vuelven a sentarse en la silla del director (tras *Alien Vs. Predator 2*), pero esta vez al margen de los grandes estudios. Ellos mismos se han autoproducido esta interesante pieza *SciFi* en la que han volcado todo su talento en el campo de los efectos especiales. Naves alienígenas descienden sobre la Tierra para hipnotizar y cosechar a todo humano que pillen a tiro. Seremos testigos de ello desde los aterrados ojos de unos pocos supervivientes. Filmada en el edificio de apartamentos de uno de los Strause, el rodaje sólo costó 500.000$. Los *FX*, 10 millones. Y eso que se hicieron «precio de amigo» a sí mismos.

Director
GREG & COLIN STRAUSE
Reparto
ERIC BALFOUR, DONALD FAISON, S. THOMPSON
Género
CIENCIA FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
AURUM
www.iamrogue.com/skyline



DON MENDO ROCK ¿LA VENGANZA?

Desmontando a Muñoz Seca y su obra

Resulta extrañísimo ver a Paz Vega, a Fele Martínez y a otros tantos actores de cierto caché y cliché en una comedia tan simplona donde las gracias andan muy justas y raspadas, y donde la sobreactuación es la clave del humor musical (pero que nada tiene que ver con la divertidísima *Al otro lado de la cama*). La historia gira en torno a la representación de la obra teatral de Muñoz Seca, cuyo reparto está formado por los singulares habitantes de un pueblo andaluz; así pues, entran en juego los ya tópicos habituales de una cierta España profunda donde la Guardia Civil se lleva la palma. El cornudo, la chica nueva que llega al barrio y está más salida que el pico de una mesa, la «maruja» frustrada, la vecina cañón... En fin, una españolada que pasará con más pena que gloria.

Director
J.L. GARCÍA SÁNCHEZ
Reparto
PAZ VEGA, FELE MARTÍNEZ, ANTONIO RESINES...
Género
COMEDIA MUSICAL
País de origen
ESPAÑA
Distribuidora
AURUM
aurumproducciones.com

OTROS ESTRENOS



MEGAMIND 3D

Es azul, cabezón y no tiene la culpa de ser malo

Nueva parodia del género de superhéroes, avalada por el director de *Madagascar* y un deslumbrante casting en la V.O. (Brad Pitt, Will Ferrell, Tina Fey, Jonah Hill).



THE TOURIST

Intriga y romance entre los canales venecianos

El realizador de la aclamada *La Vida de los Otros* reúne a dos de los mayores iconos del cine actual (Depp y Jolie) en una historia con sabor a *thriller* clásico. Esto huele a taquillazo.

BURLESQUE

Cher enseña a Aguilera cómo ser una cabaretera

Un musical cuyo guión recuerda poderosamente a ese clásico *trash* llamado *Showgirls*: chica de pueblo llega a la gran ciudad para triunfar sobre el escenario. En este caso, el de un cabaret a punto de cerrar.

TRÁILERS



THE GREEN LANTERN

greenlanternmovie.warnerbros.com

Martin «*GoldenEye*» Campbell dirige la adaptación del mítico cómic de la **DC**, con Ryan Reynolds dándolo todo.



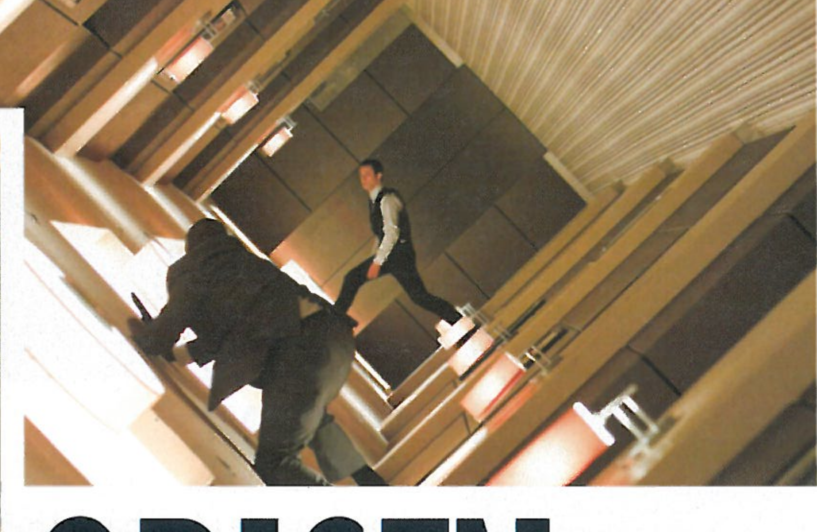
COWBOYS & ALIENS

www.cowboysandaliensmovie.com

El más firme candidato a taquillazo del verano de 2011. Dirige Jon Favreau, produce Spielberg y la protagonizan Harrison Ford y Daniel Craig. ¿Se puede pedir más?

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL





ORIGEN

El director de las nuevas entregas de Batman reformula en esta ocasión el cine de ciencia-ficción clásico



Es decir, que Christopher Nolan coge uno de los grandes temas de la literatura fantacientífica de siempre, la exploración y potenciación de los sueños, lo reviste -como hizo con el *Caballero Oscuro*- de trascendencia digerida para el público de multisalas... y voilá: un *blockbuster* denso, serio, reflexivo y que genera discusiones metafísicas que no se veían desde *Matrix*. A Nolan aún le falta pulir su estilo dirigiendo acción, así que **Origen** es más fascinante y tremenda cuando más verborreica se pone, con largas discusiones sobre el poder del subconsciente. Todo ello, en una película disfrazada de *thriller* de atracos perfectos, solo que esta vez, estos *Ocean's Eleven* oníricos que forman Leonardo DiCaprio, Ellen Page y Joseph Gordon-Levitt, roban mientras roncan.

Película ★★★★☆

Extras ★★★★☆





Ellen Page es una especie de alter-ego del espectador en la película. Ella recibe toda la información bien masticadita para no perderse.



Cada vez que un personaje despierta, los castillos de naipes que forman sus sueños se derrumban a cámara lenta.

Director: **CHRISTOPHER NOLAN** Audios: **CASTELLANO (5.1), INGLÉS (DTS-HD)** Subtítulos: **Castellano, inglés...** Distribuye: **Warner Home Video. 17,99 € (DVD) 19,99 € (2 Blu-ray) 44,99 € (Pack maletín)**

NOCHE & DÍA

Un Cruise desmelenado llega a eclipsar a la mismísima Cameron Díaz

Director **JAMES MANGOLD** Reparto: **Tom Cruis, Cameron Díaz, Peter Sarsgaard, Jordi Mollá, Paul Dano.** Audios **CASTELLANO, ALEMÁN (DTS 5.1.) INGLÉS (DTS-HD)** Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye **20TH CENTURY FOX H.E. 24,95 € (combo BD+DVD+Copia Digital)**

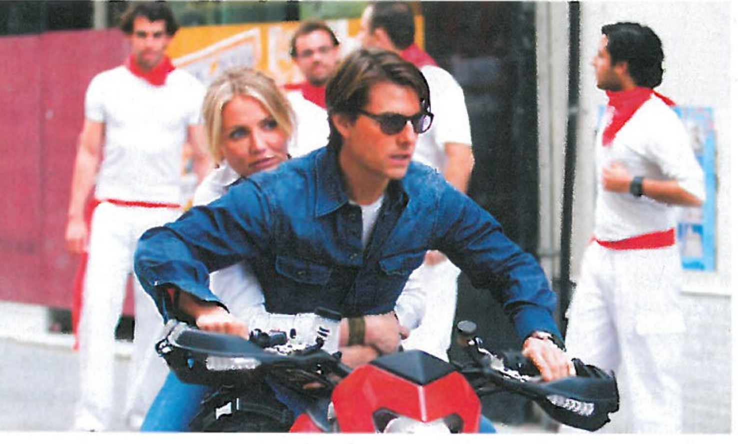
BLU-RAY DVD

Aunque **Noche & Día** se acerca más al espíritu chiflado e inverosímil de *Los Angeles de Charlie* que a *Misión Imposible*, es Tom Cruise quien toma las riendas de esta vertiginosa comedia de acción. Cameron Díaz se limita a ser arrastrada, con cara de desconcierto, por una sucesión de exóticas localizaciones por todo el planeta... incluyendo ¡una Sevilla en plenos San Fermines! Dejando al margen la incultura del guionista de **Noche & Día**, la película de Mangold no da un segundo de respiro al espectador. La edición doméstica, tanto en DVD como en *Blu-ray* ofrece tanto el metraje visto en cines como una versión extendida.

Película ★★★☆☆ **Extras** ★★★☆☆







La escena de los Sanfermines sevillanos supera en delirio a la Semana Santa fallera de Misión Imposible II.

AIRBENDER EL ÚLTIMO GUERRERO

El cambio de tercio de Shyamalan



El director de *El Sexto Sentido* arrastraba un par de pinchazos comerciales... y decidió poner en marcha un proyecto sorprendente: adaptar a imagen real *Avatar*, la serie de animación de Nickelodeon. Su intención era iniciar una trilogía que recreara las tres temporadas de la serie, pero la película no cosechó el suficiente éxito (ni de taquilla ni de crítica) para garantizarnos que veremos pronto las dos secuelas. Si te la perdiste en el cine, ahora tienes una buena oportunidad de disfrutar con los excelentes *FX* de **IL&M** y unas cuantas peleas muy espectaculares.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **M. NIGHT SHYAMALAN** Audios: **Castellano 5.1, inglés DTS-HD** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye: **Paramount H.E. 14,95 € (Combo BD+DVD) 20€ (DVD)**



Aang, tras estar congelado en un iceberg durante 100 años, cumplirá su destino como Avatar, el único capaz de dominar los cuatro elementos.

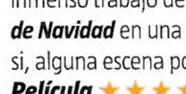


La Nación del Fuego buscará incansablemente al Avatar, el único obstáculo para dominar al resto de las naciones.



CUENTO DE NAVIDAD

Zemeckis anima otro clásico de la literatura



Jim Carrey encarna al rácano Scrooge (y a los tres fantasmas que le atormentan en la víspera de Navidad) en esta nueva incursión de Robert Zemeckis en el cine de animación, para la que ha recurrido al sistema de captura de movimientos que tan buenos resultados dió en *Polar Express* (2004) y *Beowulf* (2007). Colin Firth, Bob Hoskins y Gary Oldman también aportan sus voces y rostros a esta nueva adaptación del clásico de Dickens. Aunque todos conocemos de sobra el cuento original, la impresionante factura técnica del *film* y el inmenso trabajo de Carrey, convierten a ***Cuento de Navidad*** en una película indispensable. Eso sí, alguna escena podría aterrorizar a los niños.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **ROBERT ZEMECKIS** Audios **Castellano 5.1, inglés DTS** Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS** Distribuye **The Walt Disney HE 25,95 € (BD) 18,50 € (DVD)**



El cuento clásico de Dickens ha tenido multitud de adaptaciones al cine. Esta es la más espectacular.

THE KARATE KID

Jackie Chan recoge el testigo del Sr. Miyagi



Tres elementos convierten esta película en una meritoria excepción entre los, normalmente insulsos, *remakes* de éxitos ochenteros. Para empezar, situar la acción en China aporta un toque de exotismo que no tenía el original. El buen trabajo de Jaden Smith (hijo de Will Smith), tanto físico como interpretativo, deja a la altura del betún al soseras de Ralph Macchio. Aunque lo mejor es un sorprendente Jackie Chan. No os perdáis el final alternativo en el que despliega su seña de identidad: pelear utilizando elementos del escenario.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **HARALD ZWART** Audios: **Castellano 5.1, Inglés DTS-HD** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye: **Sony Pictures HE 29,95 € (BD+DVD) 21,99 € (2 DVD) 17,99 (DVD)**







NOTICIAS



JONAH HEX, DIRECTO A DVD Y BLU-RAY

A pesar de su impresionante reparto (Megan Fox, Josh Brolin, John Malkovich) esta adaptación del cómic de **DC** no llegó a los cines españoles. Ha saltado directamente al mercado doméstico. La edición BD incluye DVD y copia digital.



EL TÍO LA VARA, EN TU PROPIA CASA

Divisa Home Video e **Impulso** lanzan en DVD la segunda temporada completa de ***La Hora de José Mota***, con cuatro DVD repletos de *sketches* del Tío la Vara, La Blasa, el Cansino Histórico y el resto de las geniales creaciones del antiguo componente de Cruz y Raya. Próximamente se comercializará la primera temporada, y los inolvidables especiales de Fin de Año de José Mota. No podemos esperar para volver a ver al Aberroncho en acción.



EL TÍNTÍN ANIMADO

Mientras seguimos esperando al Tintín de Spielberg y Peter Jackson, **Selecta** lanza una caja con la serie de animación inspirada en el personaje de Hergé, así como sus tres largometrajes: ***El Asunto Tornasol***, ***El Templo del Sol*** y ***El Lago de los Tiburones***. Eso sí, echamos en falta sus películas de imagen real: *Tintín y el Misterio del Toisón de Oro* y *Tintín y el Misterio de las Naranjas Azules*.

POR BRUNO SOL Y PEDRO BERUEZO

Dani Sordo pudo comprobar que WRC 2010 es un reto de altura si decidimos jugarlo con el volante.

Los aficionados españoles se volcaron con Dani desde el primer día del RACC.

DANI SORDO

2
RallyRACC
46 CATALUNYA-COSTA DAURADA
Rally de España 2010

Viajamos hasta Tarragona para entrevistarnos con el piloto cántabro pocas horas antes del comienzo de la última edición del Rally de Catalunya

«Si Sony me regala una PlayStation 3 seguro que me hago todo un experto»

Estamos en la jornada previa de la 46 edición del RACC y Dani nos atiende en el ***hospitality*** de Citroën, un recinto exclusivo donde sólo tienen acceso el personal de la marca francesa, familiares de los pilotos y prensa especializada. Tras saludarnos, Dani se sienta a probar ***World Rally Championship*** en una de las dos consolas dispuestas para el relax de los visitantes. Empieza bien y demostrando su calidad, pero conduce mientras contesta a las preguntas de la televisión y no tarda mucho en sufrir un percance.

¿Qué tal ha sido la experiencia con WRC 2010?

Bueno, no había tenido oportunidad de probar el juego hasta ahora y también era la primera vez que conducía con el volante. El videojuego me ha parecido muy real, una pasada... aunque está claro que hay que hacerse al tacto.

¿Te manejas bien con los videojuegos?

No, la verdad es que no mucho. Cuando era un niño sí jugaba bastante a las consolas, pero ahora con el **Mundial de Rallies**, con todos los viajes, apenas tengo tiempo libre. Recuerdo que de pequeño tenía una Master System con bastantes juegos y sí me gustaba mucho. Si **Sony** me regala una **PlayStation 3** seguro que juego más y me hago todo un experto.

Cuando jugabas hace un momento a WRC 2010, has podido escuchar las órdenes del copiloto, ¿son tan precisas como las de tu compañero o no tiene nada que ver con la realidad?

La verdad es que con el ruido y la gente, que me hablaba al mismo tiempo, apenas he podido escuchar lo que me decía, pero lo que he escuchado sí me ha parecido que era bastante preciso. Lo que ocurre es que nosotros empleamos otro.

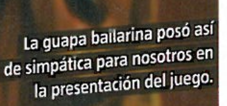
WRC2010 se ha inspirado en tramos de muchas de las pruebas del Mundial recreando muchas zonas de los escenarios reales, ¿Crees que, como ocurre con los pilotos de Fórmula 1, en el futuro los videojuegos podrían llegar a ser una ayuda importante para los pilotos?

Lo veo mucho más complicado, más que nada porque un circuito de F1 tiene apenas unos pocos kilómetros y un tramo de rally suele tener más de treinta. No sé si ya hay consolas con capacidad para poder reproducir un recorrido completo, pero si lo consiguen por supuesto que podría ser una ayuda y me encantaría prácticar con un simulador de *rallies*. Podría estar bien sobre todo para conocer los puntos más complicados o hacer pruebas de ajustes. Si han conseguido clavar los *settings* de la F1, seguro que también pueden hacerlo con los nuestros.

A QUÉ JUEGA Dani



Reconoce que con la competición no tiene tiempo para las consolas, pero el rato que jugó a WRC 2010 se lo pasó como un enano. Demostró buenas maneras y que los coches son lo suyo... pero pilotar con el volante es más complicado de lo que parece.



Con SingStar Dance, además de cantar, ¡también podemos bailar! Solo necesitamos unos micros, PlayStation Move y ganas de diversión. El juego incluye 30 canciones, la mayoría en español, y podrás utilizar la cámara para recoger los mejores momentos de tus actuaciones.

MARBELYS

La profesora de Fama nos cuenta las ventajas de aprender a bailar divirtiéndose. Hablamos con ella durante la presentación del juego.

Ha dedicado toda su vida profesional a hacer lo que más le gusta: bailar. La conocimos en sus comienzos junto a Javier Sardá en *Crónicas Marcianas* y desde hace más de dos años forma parte del equipo de profesores del programa *Fama, ¡a bailar!*, ahora *Fama Revolution*. Coincidimos con Marbelys Zamora en la presentación del nuevo ***SingStar Dance***, al que acudió como madrina con su equipo de bailarines, coreografías y espectáculo incluidos.

Como apasionada y experta en baile, un juego que permita cantar y bailar al mismo tiempo es perfecto para ella. ***«Me parece muy interesante y sobre todo recomendable para cualquier público, lo único que hace falta es tener ganas de divertirse y de pasar un buen rato»***. Y no solo eso, ya que el juego, reconoce, ***«puede ser también una buena forma de iniciarse en el mundo de la danza, tanto para los que quieran dedicarse a ella como para los que siempre quisieron aprender y no pudieron. Una manera más que divertida de empezar»***, afirma sonriente.

Marbelys, cubana de nacimiento y española de acogida, ha estudiado en las mejores escuelas de baile, entre ellas el Broadway Dance Center de Nueva York, y ha trabajado con coreógrafos de artistas de la talla de Michael Jackson, Madonna o Britney Spears. De ahí que ella se haya convertido también en una destacada coreógrafa e incluso esté preparando varios bailes para el juego, explicados mediante vídeos tutoriales para enseñar a la gente a sacarle todo el partido, resaltando los mejores pasos y haciéndolo más cercano y ameno. ***SingStar Dance*** llega en un momento en el que bailar y cantar están más de moda que nunca. Los programas y *realities* televisivos nos muestran la gran cantidad de jóvenes que buscan hacerse un hueco en elmundo del espectáculo. ***«Mucha gente quiere apuntarse a escuelas de baile, convertirse en un bailarín profesional y no todos lo consiguen. Sin embargo,ahora con el juego puedes aprender poco a poco sin siquiera desplazarte de casa. Es otra de las ventajas que nos ofrece y que debemos aprovechar»***, continúa la bailarina. Además, ***«¿qué mejor manera de ponerse en forma que a través del baile? Es, sin duda, una de las actividades más completas porque permite desarrollar otras habilidades también importantes como la coordinación»***.

«Bailar es la forma más completa de ponerse en forma»

Todo son ventajas pero lo fundamental es que ***SingStar Dance*** nos asegura risas y buenos momentos con los amigos. ***«Estoy deseando quedar con ellos para organizar unas competiciones»***, nos cuenta. Ya nos podemos imaginar quién será una de las ganadoras.

UNA FIESTA PlayStation

No faltó nada ni nadie en la fiesta SingStar Dance. Marbelys y su equipo nos hicieron una demostración de buen baile con varias de sus coreografías, mientras que el grupo Zenttric y Ariel Rot se unieron al espectáculo cantando alguno de sus éxitos más famosos, incluidos también en el juego.



REDACCIÓN Y FOTOGRAFÍA: KATRINA VELASCO

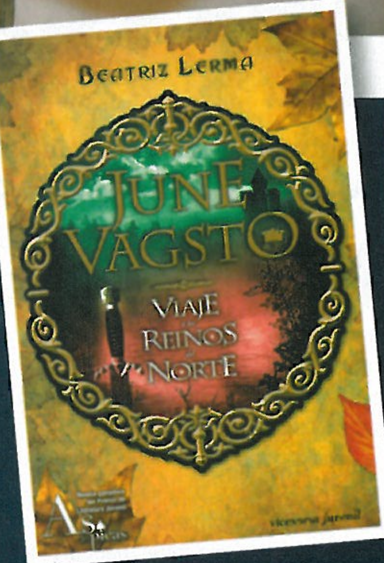
As de picas
premio de literatura juvenil

PREMIO AS DE PICAS

Literatura y videojuegos cada vez más unidos

As de Picas nació en 2009 partiendo de la idea de **Sony** de que los videojuegos y la literatura no son medios rivales, sino que pueden compenetrarse con el objetivo común de lograr la emoción en acción. Así pues, esta vez el premio ha recaído en una novela con una gran ***«soltura del lenguaje, unos personajes absolutamente sólidos y una historia de valentía y ternura que seduce desde los primeros capítulos»***, explica Lourdes Hernández, cantante de *Russian Red* y miembro del jurado. Beatriz Lerma, su autora, había escrito anteriormente varios monólogos y obras infantiles, pero esta es su ópera prima. ***«Ver publicada mi primera novela es un sueño»***, dice la ganadora y continúa: ***«Entrar en una librería y encontrarla expuesta junto a otras obras es una gran satisfacción. Y, sobre todo, recibir un premio como este supone una inyección de ánimo y confianza para seguir adelante»***. ***June Vagsto*** es una obra intensa desde el principio basada en un mundo inexistente, aunque la autora no se proponía escribir una obra fantástica: ***«dejé que fuera tomando forma de una manera libre, sin la obligación de tener que ceñirme a una temática o género previamente establecido»***, dice Lerma.

Beatriz Lerma, ganadora del premio As de Picas 2010 por su novela June Vagsto: Viaje Por Los Reinos Del Norte, junto a Lourdes Hernández, vocalista de Russian Red y miembro del jurado.



Un viaje por los reinos del Norte

La vida de Enuí, una joven campesina, sufre un vuelco el día que cumple 15 años, cuando le confían una misión llena de peligros. La joven emprende un viaje en el que conocerá la venganza, la traición y el miedo. Pero también aprenderá el poder de la lealtad, la amistad y el amor en un mundo en el que el conde Thérador y su temible Compañía de la Flecha Negra amenazan la tranquilidad de los cinco reinos del Norte. Su autora la describe como una novela de aventuras «en la que el lector encontrará personajes con los que identificarse para poder vivir las experiencias de un viaje, tanto físico como interior, en primera persona».

LIBRINOS

Autor: **Anne Rice**
Editorial: **Ediciones B**
PVP: **9,95 €**

Un inédito formato, una nueva forma de leer

No, la historia de vampiros que llevaran al cine los Tom Cruise y Brad Pitt no es la novedad. Sin dejar aparte que la novela original de Anne Rice es mucho más interesante que aquel filme, lo que nos tiene encantados aquí es el nuevo formato de libro que supone *Librinos*: a partir de una idea original holandesa, llega España este formato de bolsillo apaisado, editado con papel biblia y con un cuerpo un poco más grande de lo habitual para la tipografía. *Librinos* resulta una nueva forma de leer sobre soportes más pequeños, más ligeros y mucho más cómodos (de leer, de transportar...). Una nueva generación de libros de bolsillo que, además de los vampiros de Rice, ya ha colocado en las estanterías títulos como *Invierno en Madrid* de C.J. Sansom o *El Círculo Mágico* de Katherine Neville.

LIBROS

CORDERO

La Biblia en clave de humor

Del autor, aficionado a la travesura literaria, de *El Ángel más Tonto del Mundo* o *La Sanguijuela de mi Niña*, llega ahora otra historia donde poder jugar y retorcer algunos tópicos y lugares comunes. Esta vez le toca el turno a la vida de Jesús de Nazareth, a quien vemos a través de los ojos de «Colleja», su mejor amigo durante la adolescencia. A quien un ángel ha resucitado para que escriba un nuevo evangelio, centrado en esos años tan... problemáticos de Jesucristo. Otra divertida gamberrada de Moore con ángeles que quieren ser *Spider-Man* y Mesías que resucitan lagartijas en la plaza del pueblo.

Autor
Christopher Moore
Editorial
La Factoría de Ideas
P.V.P. 19,95 €

Mondo Pixel 3

Verdades pixeladas

No conocer *Mondo Pixel* a estas alturas de la vida está mal. Y feo. Lo que comenzara como una columna, para transmutar en blog y dar después el salto al papel en una colección de libros de cadencia -muy- irregular, está afianzándose como un referente en cuanto a crítica y ensayo del videojuego en este país. Más, si cabe, con las charlas y actividades culturales que el colectivo *Mondo Pixel*, junto con *Ars Games*, viene realizando desde hace ya un tiempo en Madrid. Ahora llega un tercer volumen de la colección en papel, autoeditado, y con artículos de opinión, reseñas y reportajes de variopinto contenido. Lo distribuye en exclusiva Hardcore-gamer.com.



Autores
Varios
Editorial
Mondo Pixel
PVP: 19 €

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Oscar Araujo

★★★★☆

Óscar Araujo ha compuesto una partitura muy lírica y nada relamida, antes trágica y dramática que oscura y tenebrosa, y tan llena de fuerza que por momentos podría parecer que cae en el efectismo fácil. Es cierto, no hace concesiones a temas clásicos de la serie *Castlevania*. Pero se trata de una música realmente buena y además se ajusta al juego como un guante... Y esto último es lo que realmente importa. Incluida en la Edición Especial.



VANQUISH ORIGINAL SOUNDTRACK

Varios

★★☆☆☆

Como al hombre de hojalata del país de Oz, a la banda sonora de *Vanquish* le huele el aliento a chatarra y le falta el corazón. Además se agita mucho pero avanza poco, y se enfanga en exceso en un frío tono tecnológico que impide el avance de la melodía. Parece mentira que haya sido compuesta por Masafumi Takada (*God Hand*) y Erina Niwa (*Bayonetta*), grandes expertos en crear obras cálidas y vibrantes (31 €).
www.play-asia.com

A ESCALA

MALEFICENT

Malvada carismática

En comparación con los antagonistas masculinos «torpones» de Disney, entre los femeninos había alguno realmente siniestro: la bruja Úrsula, la madrastra de Cenicienta... y Maléfica. Sideshow rinde homenaje al carisma de este personaje con una edición limitada trabajada al detalle. Incluye dos rostros.

Distribuidor: **Sideshow Collectibles**
Tamaño: **56,80 cm.**
Precio: **299,90 €**

THOMAS BANGALTER

DJ de lujo

Que Daft Punk se haya hecho cargo del tema principal de la banda sonora de Tron Legacy no ha sorprendido a nadie, era lógico. Y ahora Medicom nos ofrece en su estándar la representación del dúo francés, «clavaditos» a como salen en el vídeo y tan articulables como siempre.

Distribuidor: **Medicom Toys**
Tamaño: **30,5 cm.**
Precio: **229,99 €**

GREEN LANTERN

Del cómic a la estantería

Ahora que nos hemos quedado un tanto así con el tráiler de la película de Green Lantern, necesitamos un poco de cariño para sobreponernos. Pues nada, qué mejor que el propio Green Lantern en formato achuchable para consolarnos de este posible desastre. Un peluche monín que hasta al más viril de los aficionados al tebeo le apetecerá tener en la colección.

Fabricante: **Funko** Tamaño: **20 cm.**
Precio: **16 €**



POR NICK RIVERS, DRACÓCULA Y ADONÍAS



SONIDO DE BATALLA

AURICULARES PROGAMING AX720

Call Of Duty hasta la muerte. El mes pasado os presentamos el mando de control que Mad Catz ha creado inspirándose en el juego de Activision, COD: Black Ops. Pues bien, ahora nos trae estos auriculares que ofrecen sonido Dolby 5.1 Virtual Surround. Incluye control de volúmenes por separado (de juego y volumen de charla con opción mute). El micro es flexible y extraible con conexiones bañadas en oro.
229,99 € www.madcatz.com

CONVIERTE TU IPHONE EN EQUIPO DE MÚSICA

RECHARGEABLE SPEAKER S715I

Saca el máximo partido a tu iPod o iPhone con estos altavoces que ofrecen sonido envolvente. Van equipados con una batería recargable de 8 horas de duración e incluye un mando a distancia.
179 € www.logitech.com



LO MÁS FRIKI DEL MES

DELOREAN USB FLASH DRIVE

Los aniversarios de franquicias suelen ser prolíficos en cuanto a producción de merchandising, y el del 25 cumpleaños de Regreso al futuro no lo iba a ser menos. Para muestra, este USB DeLorean de 500 GB.
250 $ www.flashrods.com

JUGAR A LO GRANDE
EPSON EH-TW450

¿Por qué limitarse a 40 pulgadas, cuando puedes multiplicar el tamaño de la imagen hasta seis veces más? Este proyector de Epson, dotado de una impresionante calidad de imagen gracias a la tecnología 3LCD y sus 2.500 lúmenes, incorpora un modo de corrección de imagen, especialmente diseñado para tus videojuegos favoritos.
749 € www.epson.es

GRÁBALO TODO
BLOGGIE TOUCH MHS-TS20K

Captura los mejores momentos de la vida con esta cámara con pantalla táctil de 3'' y memoria interna de 8 GB. Hace fotos de gran calidad (12,8 Megapíxeles) y vídeos 360 en Full HD (1920 x 1080) que podrás subir a Internet de manera rápida y sencilla. Lleva USB integrado.
240 € www.sony.es

MÁS QUE UN DUALSHOCK 3
NEO BLUETOOTH

Si eres de los que aprovechan la PS3 para ver pelis en Blu-ray, este mando es un must have. Este contro, pad, además de ser inalámbrico vía Bluetooth, tener función de vibración y batería de Litio, lleva integrado un mando de Blu-ray. 49,99 € www.subsonic.com

LO MEJOR DEL MES EN...
¡PS Move y Joysticks!

1

Los shooters adquirirán una nueva dimensión con este adaptador de disparo para PS Move de Ardistel. 9,95 €
★★★☆☆

2

Conserva el mando PS Move como el primer día con esta funda ergonómica. Con ella evitarás posibles arañazos y golpes. Es de Sony C.E. 14,99 €
★★★★☆

3

Disfruta de los simuladores de vuelo con este joystick wireless, la longitud del stick es ajustable e incluye palanca de control. Es de Mad Catz. 89,99 €.
★★★★☆



Encuentros prohibidos, madres y ferias del sector

Las presentaciones del sector siempre dan lugar a anécdotas legendarias, pero nada comparable a una mamá con su hija y una perrita gigante.



Sobrevivir en el mundo del videojuego cada vez es más complicado. Durante el pasado Gamefest, Marcos «The Elf» García tuvo que defenderse de una señorita de inquietante apariencia que le intentó hacer la pinza austriaca delante de todos los asistentes. Después de un par de horas de forcejeos y pellizcos lujuriosos se marcharon en un taxi con destino al aeropuerto. Desde entonces le vemos manchas de carmín todas las mañanas. Por cierto, dicen las malas lenguas que ella era una zombi escapada del Dead Rising 2...

24 de noviembre de 2010, día de lanzamiento de Gran Turismo 5 y presentación mundial en Madrid. Ante la atenta mirada de centenares de personas, Nemesis no pudo resistir a la tentación de sacar las llaves de su Seat 1500 de color berenjena y forzar las puertas del SLS AMG. Al final lo logró...



Aquí tenemos a la recién incorporada Anna rodeada de las tres cosas que más le gustan en el mundo, su hija Claudia, la perrita Audi y un cojín de color verde con olor a regaliz negro. Hasta aquí todo bien, lo malo es que se hace estas fotos a las 6 de la mañana y nos las envía a todos al instante. Un dato, o Anna cada vez es más pequeña o la perrita crece a ojos vista.

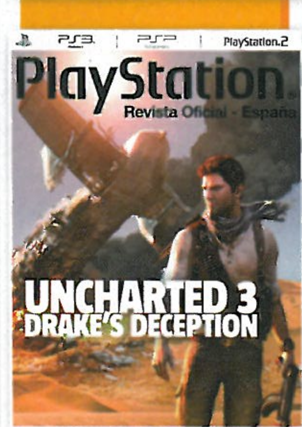


Con motivo del lanzamiento de Noche y Día, en DVD y BD, 20th Century Fox nos invitó a emular a Tom Cruise, realizando un aterrizaje forzoso en un auténtico simulador de vuelo, como los que utilizan los pilotos comerciales. No queremos ser suspicaces, pero dos horas después de que Nemesis tomara los mandos, el sindicato de controladores se declaró en huelga. Qué cenizo es el pobre.



PS3 | PSP | PlayStation.2
PlayStation Revista Oficial - España
PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX





Por portadas que no quede. La de Uncharted 3: Drake's Deception, pura novedad de ultimísima hora; Splatterhouse, la portada prohibida; y Pac-Man CE DX, la que nadie daría y que sin duda merece más que nadie.

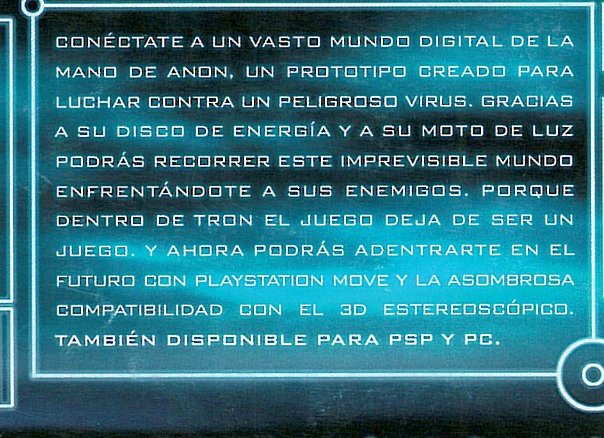
12
www.pegi.info

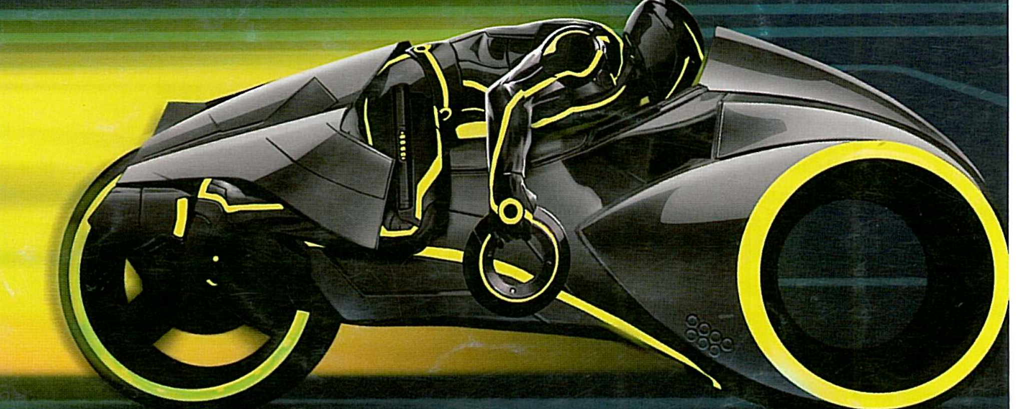
Disney





EL JUEGO DEJA DE SER UN JUEGO
25.11.10





www.disney.es/tron







PlayStation. Network













BSO A LA VENTA
EL 07.12.10

PlayStation.

